#279 PS3 • PS4 • XBOX ONE • Wii U • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

PU NU NOG NIEUWER! 3 NIEUWE RUBRIEKEN 1 NIEUWE HOOFDREDACTEUR 1 NIEUWE REDACTEUR

YAKUZA 0
IJZERSTERKE TELEFOONSEKS

DEATH STRANDING
KOJIMA FUCKT IEDEREEN

MOET JE 'M HEBBEN?
ALLES OVER DE NINTENDO SWITCH

RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD (VR)
HOU JE SCHONE ONDERBROEK BIJ DE HAND

HORIZON ZERO DAWN™

WWW.PU.NL
MAART 2017
BP € 4,95
8 718226 104311 01703

PLUS: EEN PURETRO OM VAN TE KWIJLEN • AGONY SPEELT IN EEN VAN DE LUGUBERSTE OORDEN DIE JE OOIT GEZIEN HEBT • GEEN SNIKKEL IN DE CHAMPAGNE BIJ GHOST RECON: WILDLANDS • POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD IS ACHTERLIJK SCHATTIG • WAAROM IS JJ TOCH ZO VAAK BOOS TIJDENS HET GAMEN? • MILKMAID OF THE MILKY WAY: EEN MEESLEPEND SCIFI SPROOKJE VOOR DE PRIJS VAN EEN KAASTOSTI • NIER: AUTOMATA IS VOOR DE FIJNPROEVERS • EINDELIJK WEER EEN NIEUWE ACE COMBAT • JJ HOUDT VAN VROUWEN MET MACHT • POKÉMON DUEL • EN NOG VEEL MEER...

Reshift









Aegis Ti3 Aegis 3 Aegis X3

Bedoeld voor gamers die niets minder willen dan het allerbeste. Met de meest geavanceerde grafische kaarten, verschillende overklokmogelijkheden, de meest verfijnde audiotechnologie en de allerbeste koeling vindt je in het Enthusiast Gaming segment de krachtigste gaming PC's van MSI.













Nightblade 3 Nightblade MI3 Trident 3

Als jij het belangrijk vindt om jouw gaming systeem te kunnen personalizeren en in virtual reality te kunnen spelen dan zijn de Performance Gaming desktops perfect voor jou. Game zoals jij dat wilt met een compact, makkelijk mee te nemen systeem. Deze MSI desktops hebben een grafische kaart die geschikt is voor alle games die maar op de markt verkrijgbaar zijn.



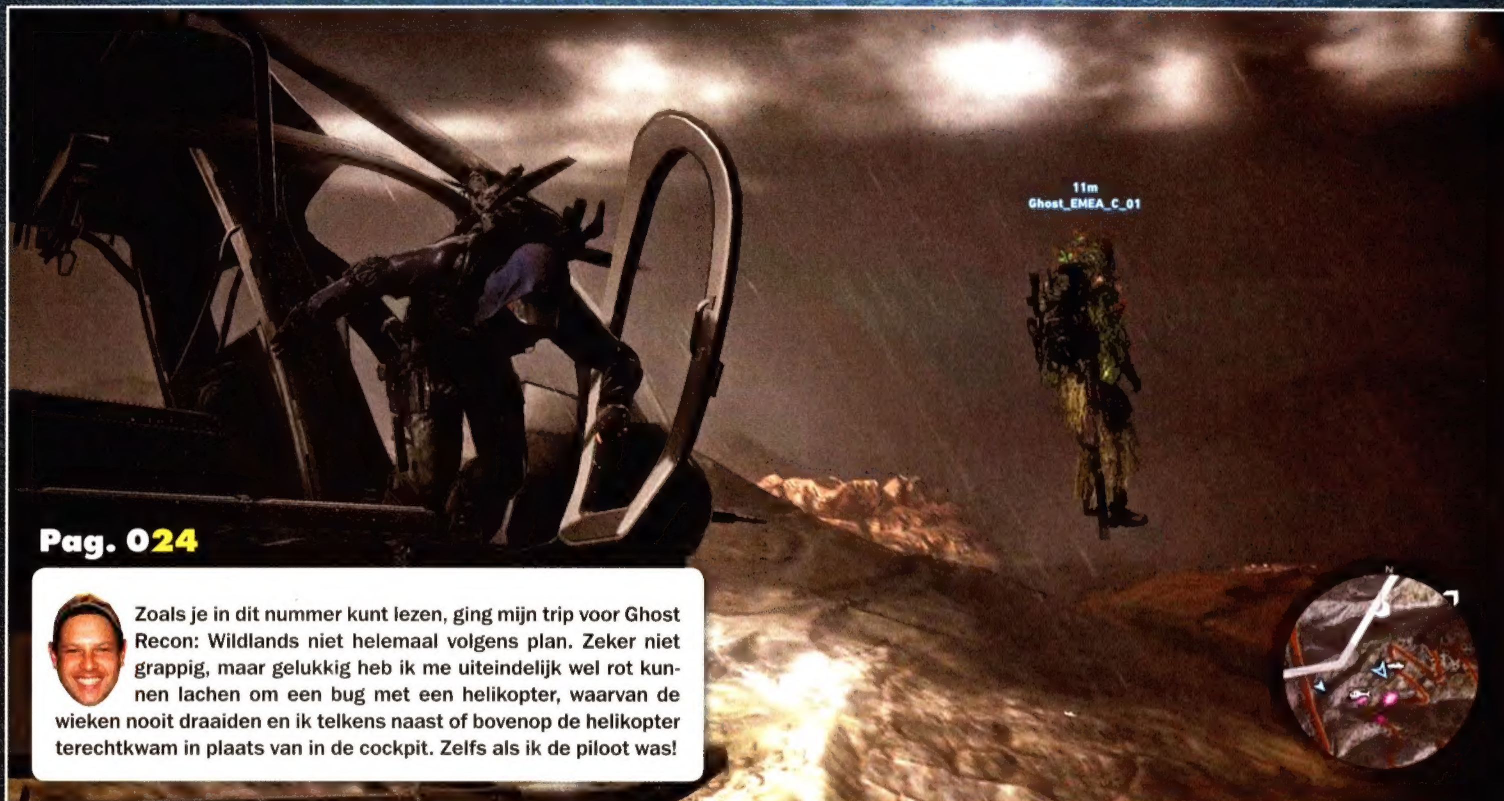


Nightblade MIB

Ben jij op zoek naar een gamesysteem met goede, duurzame componenten die jou uitstekende gameprestaties leveren? Dan zijn de desktops in de Arsenal Gaming categorie uitermate geschikt voor jou. Sluit al je accessoires aan en beleef urenlang plezier aan jouw favoriete games.

IT'S ALL IN THE GAME

In deze nieuwe rubriek tonen we twee screenshots (uit een game of van video) die ons de afgelopen maand het meest zijn bijgebleven...



Pag. 024



Zoals je in dit nummer kunt lezen, ging mijn trip voor Ghost Recon: Wildlands niet helemaal volgens plan. Zeker niet grappig, maar gelukkig heb ik me uiteindelijk wel rot kunnen lachen om een bug met een helikopter, waarvan de wieken nooit draaiden en ik telkens naast of bovenop de helikopter terechtkwam in plaats van in de cockpit. Zelfs als ik de piloot was!



Wouter en Florian bespreken Resident Evil 7: Biohazard verderop in deze PU, een van de eerste games die volledig in Virtual Reality prima te spelen is en misschien wel een betere ervaring biedt dan normaal. Dat geldt natuurlijk helemaal als je het door een schijterd zoals ik laat spelen. Man, man, wat ging ik hier slecht op, en wat heeft Wouter zich bescheurd.

Pag. 062





Pag. 024



Pag. 026



Pag. 050



Pag. 062



Pag. 066

COVERVIEW

014 **HORIZON ZERO DAWN** PS4

FIRST LOOKS

020 **ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN** XBOX ONE / PS4 / PC

022 **AGONY** XBOX ONE / PS4 / PC

PREVIEWS

024 **GHOST RECON: WILDLANDS** XBOX ONE / PS4 / PC

026 **NIER: AUTOMATA** PS4 / PC

SPECIAAL

029 *Top 10 over de meest bijzondere savepoints*

030 *Apport! Lig! Af! Een PURetro over honden in games*

034 *Welke gevolgen heeft Breath of the Wild voor de Zelda tijdlijn?*

036 *Een hele boze JJ in een special over korte lontjes*

038 *Een mega special over de Nintendo Switch*

044 *Wie zijn de machtigste vrouwen in de game-industrie?*

046 *Waarom de Boss Rush geen bullshit is*

048 *Banjo-Kazooie is het Game-Monument van Graddus*

050 *Wat moeten we in godsnaam aan met Death Stranding, de nieuwe game van Hideo Kojima?*

052 *Graddus bedacht acht nieuwe games in een speciale aflevering van 'De Regiestoel'*

NIEUW! 054 *In de nieuwe rubriek Revanche, speelt en beoordeelt een redacteur een game die hij nooit had mogen missen*

NIEUW! 056 *In 'Filmisch' houdt Wouter je op de hoogte over alles op het gebied van films en series*

058 *In VR View bespreekt Florian de beste VR-game die hij ooit speelde!*

REVIEWS

062 **RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD** XBOX ONE / PS4 / PC

065 **MILKMAID OF THE MILKY WAY** PC / MAC / IOS / ANDROID

066 **YAKUZA 0** PS4

068 **KINGDOM HEARTS HD 2.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE** PS4

070 **POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD** 3DS

071 **CLUCKLES' ADVENTURE** MOBILE

074 **OOK GESPEELD**
RED FACTION ● CASTLEVANIA DRACULA X ● SABAN'S MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: MEGA BATTLE ● FATE/EXTELLA: THE UMBRAL STAR ● SHIFT DX ● DEAD EFFECT 2 ● SYLVIO ● THE WALKING DEAD SEASON 3: A NEW FRONTIER - EPISODES 1 & 2 ● POKÉMON DUAL ● PERFECT

VAST

NIEUW! 004 **IT'S ALL IN THE GAME**

006 **DE REDACTIE**

008 **OPUNIE**

019 **DE KULUM VAN... JEROEN RODING**

028 **VANAF NU WORDT HET SPECIAAL**

030 **PURETRO**

058 **FLORIANS VR VIEW**

071 **GRATIS GAME**

072 **ESPORTS UPDATE**

073 **QUIZT JE DAT?**

074 **OOK GESPEELD**

078 **PULARIA**

080 **SMORGASBORD**

082 **FRAMEDROP!**



COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

TE WEINIG WOORDEN



Een wijs man zei me ooit: *"Niks intro, shit begint als het begint yo"*. En dat is ook precies wat ik ga doen, want ik heb maar 175 woorden gekregen van Ed om dit 'redactioneel' te vullen. Precies 518 woorden te weinig om je als lezer van Power Unlimited te informeren over wat ik allemaal, voor het hoofdredacteurschap van dit mooie magazine, heb uitgespookt. Dan heb ik ook nog eens 469 woorden te weinig om je alles te vertellen over bijvoorbeeld mijn passie voor grappige kattenfilmpjes. Daarnaast zou ik ook nog wel 984 woorden willen hebben zodat ik je kan lastigvallen met mijn favoriete games en... dan zou ik er ook nog 175 willen gebruiken om je te wijzen op het dikke Horizon Zero Dawn artikel van Tjeerd, die bij Guerrilla naar binnen mocht om maar liefst vier uur met de game te spelen. Voor dat alles heb ik dus te weinig woorden gekregen, maar aangezien ik nu de kapitein ben van dit fraaie schip, mag ik natuurlijk zelf bepalen hoeveel woorden ik in mijn 'redactioneel' stop! Ha!
Ed? Mag ik de volgende maand alsjeblieft 200 woorden? ● *Martin*



PU IS NIET VOOR DE POES!

IEMAND MOET HET DOEN

Verderop in dit nummer kun je alles lezen over de Ghost Recon trip van Florian die compleet in het water viel. Zelden was de uitspraak 'iemand moet het doen' beter op z'n plaats dan voor Floor die in totaal negen uur in de trein zat zonder ook maar iets van de game te zien.
Iedere PU-redacteur zo daar strontchagrijnig van worden, maar ja, Florian is nu eenmaal niet depressief te krijgen. Dus poseerde hij grijnzend bij een stel Franse kippen, en je hoort 't 'm zeggen: "quelqu'un doit le faire!"



Jurjen



Was vorige maand...

... jurylid bij de Global Game Jam in Groningen. Mijn kids mochten daar de kids award uitreiken. Dus het was naast fun, interessant en werk, ook nog eens een familie-uitje!

Samuel



Toerde deze maand...

... in Zuid-Frankrijk en Spanje met de metalband SPARTAN als gastzanger! Een geweldige ervaring. Dagenlang met negen man in een klein busje zitten, was echter wat minder leuk. Gelukkig had ik m'n 3DS bij me.

Wouter



Ging deze maand...

...met een hele bende gekke YouTubers naar Tokyo. Meest random vakantie ooit, maar. Zo. Leuk.

Martin



Mocht deze maand...

... de Nintendo Switch bevingeren in Frankfurt en ik controleerde daar meteen effe de grasmat die Nintendo had geleend van de plaatselijke voetbalclub.

Ondertussen...

Scheet deze maand...

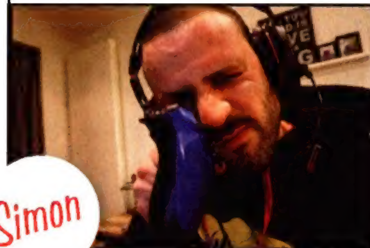
... mijn hele broek vol tijdens het spelen van Resident Evil 7 in VR. De game is zelfs zo goed dat ik 'm een wel heel speciale award geef in mijn VR-rubriek!



Florian

Besloot deze maand...

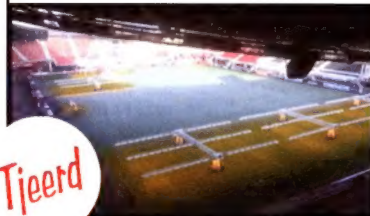
... om op een druilerige maandagmorgen alle Mega Man games uit te spelen op mijn Twitch-kanaal. Ik ben inmiddels al bij, euh, nummer 3...



Simon

Had deze maand...

... een prima uitzicht vanuit een skybox in het stadion van AZ. Waar we de grote finale van onze Rocket League kampioenschappen organiseerden.



Tjeerd

Graddus



Ging deze maand...

... op gamejacht in Tilburg. Benieuwd naar m'n score? Ik schreef er een blog over op PU.nl!

Ed



Boekte deze maand...

... een rondreis door Marokko, inclusief kamelentocht door de woestijn. Niet voor het eerst trouwens, want op een kameel zat ik al eerder in Dubai... tijdens een trip voor PU, natuurlijk.

JJ



Maakte deze maand...

... kennis met SnapChat. En ik haalde het daarna meteen weer van mijn mobiel af. Er zijn grenzen.

Wordt vervolgd...

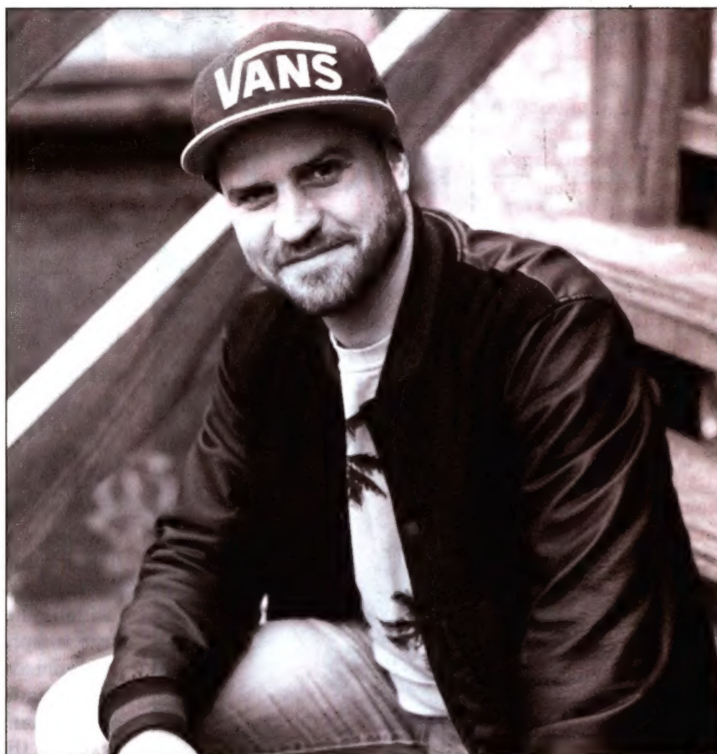
JJ IS BOOS





In het dagelijks leven is JJ een ontzettend aardige gozer, maar zodra hij een controller in z'n klauwen neemt, verandert hij in een testosteronbom.

In een artikel op pag. 36 en 37 probeert JJ hier een wetenschappelijke verklaring en eventuele oplossing voor te vinden, maar onze moeders wisten al: 'ben je boos, pluk een roos'. En hoe toevallig is het dan weer dat JJ, zeker als ie boos is, wel erg veel wegheeft van... Jan Roos!



SIMON 'IS WEER TERUG'

Bekentenis: ik heb ooit mijn PU-abonnement opgezegd toen de recensie van Metal Gear Solid 2 effe vrolijk spoilde dat 'Snake doodging'. Bleek niet eens waar te zijn, maar wel genoeg reden voor mij om ermee te kappen.

En nu ben ik dus weer terug, alleen dit keer om zelf hier de pagina's vol te kalken met (spoilervrije) teksten. Voor wie mij niet kent: sinds die dikke vette gemene spoiler ben ik hoofdredacteur van de magazines Games Guide en Chief geweest, heb ik twee jaar lang met heel veel plezier bij Gamekings gepresenteerd en doe ik dat de afgelopen jaren met minstens zoveel plezier voor het televisieprogramma van Insidegamer.

Hoe mooi ik presenteren ook vind, mijn grootste passie is nog altijd het schrijven voor en het maken van magazines, dus je zou bijna zeggen dat ik hier wel lekker op m'n plek zit.

Ik wil nog even zeggen dat Japanse games heersen, Chrono Cross de beste game ooit is (ook al is Lands of Lore eveneens heel vet) en niemand mij verslaat in Dead or Alive 2. En voor iedereen die naast games ook voetbal volgt: ja, inderdaad, ik ben ook die guy van Voetbal Inside.

Bedankt voor je aandacht, ik heb er gruwelijk veel zin in en vergeet nooit: Snake leeft!



screenshots
ONDER REDACTIE VAN NANCY

SCREAM 2

Nog geen jaar nadat Wes Craven ons blij maakte met Scream brengt hij de sequel ervan uit. Dat was wel te verwachten want de killers uit deel 1 merkten al op: "you gotta have a sequel those days!"

SHORTS

BOOGIE NIGHTS

Meer horror

Screenshots

UIT DEN OUDEN DOOSCH

We introduceren meerdere nieuwe rubrieken deze maand, waaronder het door Wouter bedachte 'Filmisch' (wie een betere naam weet, mag het zeggen) op pag. 56 en 57.

Nou ja, nieuw... wat dat betreft moest ik Wouter uit de droom helpen, want al in december 1995 (!) introduceerden we in PU de rubriek 'Screenshots' (goeie naam eigenlijk) waarin films werden besproken door Nancy.

Ach, ik kan het Wouter niet kwalijk nemen dat ie dat niet wist; in 1995 zat die gozer vermoedelijk de hele dag stoned als een garnaal op z'n Walkman Coolio's 'Gangsta Paradise' en 'Op de Camping' van Ome Henk te luisteren...

ED

Power Spy

● Florian werd afgelopen maand met de Thalys naar Parijs gebracht om Ghost Recon: Wildlands te spelen, maar toen hij daar aankwam, bleek dat er niet met de game gespeeld kon worden.

● Het PlayStation netwerk voor ontwikkelaars was namelijk down en de game is online-only. Auw.

● Nu is Ubisoft redelijk bekend met technische problemen, maar dit deed toch wel effe pijn. Uiteindelijk is Florian na een paar uur maar weggegaan, want hij kreeg honger.

● Meestal zijn er bij dat soort evenementen broodjes genoeg, maar Ubisoft kennende zullen daar ook wel bugs in gezeten hebben.

● Een week later ging Florian op herkansing om de game te spelen op het hoofdkantoor van Ubi in Nederland, maar geloof het of niet, dat ging ook mis.

● Na een presentatie met info over de demo die hij zou gaan spelen, viel de stroom uit in een deel van het gebouw, en ja; dat was precies in het gedeelte waar de demo gespeeld zou worden.

● En dus zat Florian weer voor lul. Die mafkezen van Ubisoft hebben die game namelijk ook nog eens stroom-only gemaakt.

● Tegenwoordig bestaat er de E-Divisie, een Eredivisie voor FIFA-spelers. Virtueel voetbal voor gasten die in het echt te slecht zijn voor de top.

● De supporters van de clubs reageren wisselend op het nieuws. Op de fansite van Ajax vindt bijvoorbeeld het merendeel dat het geld beter in 'echte' versterkingen geïnvesteerd kan worden, zoals Zimling en Westermann.

● Bij ADO nemen ze het zo serieus dat ze hun eigen speler bedreigden, omdat ie vier jaar geleden een positief tweetje over Ajax had geplaatst. Goed nieuws, want dat betekent dat er ADO-hooligans zijn die lezen hebben geleerd.

● De speler in kwestie is overigens meteen gekapt bij ADO en heeft laten weten ook nooit meer Chinees te gaan eten. »

OPUNIE

100%  JJ

EMPATHIE BIJ GAMERS ONTBREEKT



Onlangs had ik een boeiend gesprek met een developer die zich zwaar verdiept heeft in de stofjes die in je hoofd vrijkomen als je emoties beleeft in games (hé, je moet wat doen met je leven).

Waar boosheid-, agressie- en lachstofjes vrij makkelijk worden vrijgemaakt door een spel, zit het bij empathie en liefde muurvast. Niet of nauwelijks te simuleren.

Tijdens het gesprek liet ik deze uitspraak langs me heen glijden; te veel andere interessante materie bereikte mijn oren. Maar toen ik thuis effe rustig de tijd nam om over empathie en games na te denken, kwam ik tot de conclusie dat ook ik inderdaad vrijwel nooit echt iets had gegeven om een character in een game. Een auto of een wapen (daar voel ik vaak trouwens wel veel voor) telt immers niet mee en dat ik best blij ben met beest Ronaldo in FIFA wil ik liever ook niet onder het kopje 'houden van' scharen. Wordt een beetje eng dan...

Best bizar eigenlijk. In boeken en films kan ik namelijk wel meeleven met personages, waarom dan niet in games? Ben je dan letterlijk te druk met jezelf bezig (ik moet blijven leven, ik moet winnen, ik moet daarheen, etc.) of vertonen de personages in games gewoon nog te weinig emoties waar je echt op aanslaat.

Als ik diep graaf, heb ik alleen empathie gevoeld bij Ellie in The Last of Us. Waarschijnlijk omdat Naughty Dog de tijd nam om haar goed uit te werken in woord en gebaar. En ik begrijp van velen dat 'de hond' in The Last Guardian en het beest in Shadow of the Colossus ook wel wat losmaakten.

Maar ga eens bij jezelf na; heb je ooit echt 'gehouden' van een personage in een game? Waarbij 'houden van' wat verder gaat dan iemand tof vinden? Heb je ooit echt een connectie gevoeld? Een dag een beetje aangeslagen geweest wanneer een personage je ontvalt? Ik vermoed dat je nu echt effe heel diep moet nadenken...

Stel dat dit ooit wel massaal gaat gebeuren; dat empathie als emotie snel en goed op te wekken valt in spellen. Dan wordt gamen de ultieme vorm van entertainment. Elke emotie en dus alle stofjes die in je hersenpan vrij kúnnen komen, komen dan vrij. De best drug ever. Boeken en films kunnen dat niet. Gamen wordt dan almachtig...

GAME JAM MET EEN PRIJZENPOT VAN 500.000 DOLLAR

Afgelopen maand was ik jurylid bij de Groningse editie van de Global Game Jam. Deelnemende teams moesten in één weekend een game maken. Het thema was 'waves'. En ik was aangenaam verrast door de kwaliteit van de games die ik aan het eind van het weekend mocht beoordelen.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Winnaar was een game waarin je eenden in een badkuip moest gooien. Die game voelde behoorlijk 'af', inclusief vette soundtrack en acht speler mode. Maar het is natuurlijk geen game die jij als PU-lezer nu echt moet gaan checken. De resultaten van dit soort Game Jams zijn toch altijd een beetje 'klein grut'.

Dat zal niet gelden voor de Game Jam genaamd Developing Beyond, die Epic Games in februari is begonnen, want die duurt maar liefst een jaar, en zal dus zeker een substantieel aantal games opleveren.

Het beloven ook nog eens interessante games te worden. Tenminste, dat denk ik, na het lezen van het thema en de eisen die Epic aan inzendingen stelt. Dat thema is 'Transformations', en ontwikkelaars worden uitgedaagd om 'de menselijke conditie te verkennen, of dat nu momenten of generaties betreft, op microscopische of wereldwijde schaal, historisch of geografisch.'

Inmiddels zijn zes semifinalisten gekozen die elk 15.000 dollar en de hulp van een wetenschapper krijgen om hun idee verder uit te werken.

In juli worden de drie beste 'work in progress' games beloond met elk 60.000 dollar. Daarmee kunnen ze doorwerken tot januari 2018, wanneer de beste game wordt uitgekozen en wordt beloond met 150.000 dollar (met respectievelijk 50.000 en 30.000 dollar voor de tweede en derde plaats).

Waarschijnlijk wordt die top 3 van het kaliber games dat we wél in PU reviewen.



Jurjen is inmiddels zeer ervaren in het beoordelen van 'Game Jam games'.

"Ik ben er echt klaar mee om mensen neer te knallen, puur en alleen om te overleven in een game."



Martin Greip van EatCreateSleep; die wil je in jouw potje CoD wel tegen je hebben.



twitter.com/jurjenT

THIRD-PARTY SUPPORT VOOR DE SWITCH? VERWACHT ER NIET TE VEEL VAN

Op 3 maart ligt ie gewoon in de winkel: de Switch! Altijd spannend, de lancering van een nieuwe console. Gaat het wat worden? Moet je 'm hebben?

Voorlopig valt er buiten de nieuwe Zelda niet veel te beleven op de Switch. Maar eigenlijk is het altijd wel zo, dat er het eerste jaar niet veel grote games op een console verschijnen. En we hebben gelukkig de nieuwe Mario om naar uit te kijken.

Om te slagen, zal de Switch in elk geval de ondersteuning van third-parties goed kunnen gebruiken, dus is het jammer dat die ondersteuning waarschijnlijk uitblijft.

Respawn Entertainment kon er kort en duidelijk over zijn. Titanfall 2 op de Switch gaat niet gebeuren. Daarvoor is het systeem volgens hen gewoon te underpowered.

Randy Pitchford van Gearbox had wat meer woorden nodig om te zeggen dat Borderlands niet naar de Switch komt. "Misschien als de Switch een groot aantal consumenten trekt en we geen compromissen hoeven te sluiten om onze ervaring te realiseren, dan zou er een scenario kunnen zijn waarin we besluiten de moeite te doen om het te laten gebeuren." Met andere woorden: gaat niet gebeuren.

En er is weinig hoop dat andere grote, stoere games die wel op Xbox One en PS4 verschijnen, zoals Mass Effect: Andromeda, Red Dead Redemption 2 en Ghost Recon Wildlands nog naar de Switch komen. Je kunt je ook afvragen wie daar op zit te wachten.

Uiteraard blijft de Switch niet helemaal verstoken van third-party support. Opmerkelijk in dat opzicht is de komst van Skyrim naar Nintendo's apparaat. Al is het lastig om heel enthousiast te worden van deze heruitgave van een zes jaar oude game.



Travis Touchdown uit de Suda51 games zien we vermoedelijk wél terug op de Switch.

EA heeft voorlopig de meest interessante aankondiging voor de Switch gedaan: FIFA 17. Maar opmerkelijk genoeg betreft dit een speciaal voor de Switch gemaakte versie, dus niet de 'echte' FIFA 17 die voor Xbox One en PS4 verschijnt.

Zoals ik in de vorige PU al schreef, heeft Nintendo de kans op goede third-party support al vergooid met de keuze om een underpowered systeem uit te brengen, en de afgelopen maand zag ik alleen maar tekenen die deze stelling onderstrepen.



Titanfall 2 zal niet te spelen zijn op de 'underpowerde' Switch.

Gelukkig bestaat er naast de grote games die op alle grote consoles verschijnen ook nog een andere soort third-party support; namelijk met games die door zo'n derde partij specifiek en exclusief voor een bepaald systeem zijn gemaakt. Denk aan Mad World en No More Heroes die als aangename verrassingen verschenen op de Wii, of series als Monster Hunter en Bravely Second op de 3DS. Op dat gebied zou er nog wel eens wat leuk spul voor de Switch kunnen verschijnen.

In tegenstelling tot de Wii U, ondersteunt de Switch Unity en Unreal, de twee meest gangbare engines die ontwikkelaars gebruiken om hun games mee te bouwen. Daarnaast biedt de Switch veel meer mogelijkheden qua besturing en manieren van spelen dan welke console ook, wat op creatief ingestelde ontwikkelaars zeker aantrekkingskracht zal uitoefenen.

De ontwikkelaar van Senran Kagura (dat is die serie met die rondborstige vrouwelijke ninja's) zei al dat hij de HD Rumble van de Joy-Con wil gebruiken om spelers het gevoel van 'softness' te laten ervaren. Suda51 (de maker van Killer 7 en No More Heroes) heeft aangekondigd dat hij Travis Touchdown laat terugkeren op een manier die 'de singulariteit wordt tussen indies en de Nintendo Switch' (de man spreekt wel vaker wartaal). Dat het heerlijk creatieve Tomorrow Corporation nu al hun uitmuntende games World of Goo, Little Inferno en Human Recource Machine naar de Switch hebben geport, geeft hoop op nieuw werk van ze voor de nieuwe Nintendo-console.

Maar uiteindelijk zal Nintendo toch met hun eigen software de kar moeten trekken, zoals ze eigenlijk al sinds de N64 gewend zijn.

> "Ik ben slechts een marionet in zijn handen."

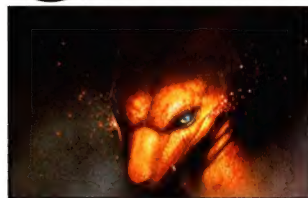


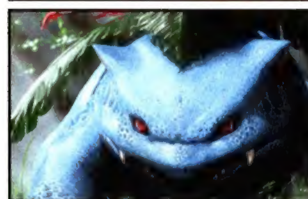
Filmregisseur Guillermo del Toro laat weten dat hij niet creatief betrokken is bij de ontwikkeling van Hideo Kojima's Death Stranding, ook al is zijn fysieke gestalte wel in de game aanwezig.

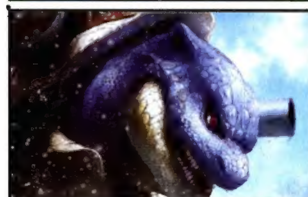


Senran Kagura zei de HD Rumble van de Joy-Con te willen gebruiken om spelers het gevoel van 'softness' te laten ervaren...

PU SERIOUS GAMING







Deze realistische artist impressions van Pokémon freaken de redactie out.

Power Spy

- Waarmee de Powerspy overigens niet wil insinueren dat je alle Chinezen over één kam moet scheren. Laatst kwam ie er namelijk achter dat nummertje 34 bij De Lange Muur Babi Pangang is, terwijl je bij Pearl Garden dan Foe Yong Hai krijgt.
- Sinds een tijdje heeft de redactie weer een maandelijks vergadermomentje ingepland en omdat dat best een lange zit kan zijn, vond Graddus het verstandig om van tevoren ook nog 'effe te zitten', zodat ie al z'n inwendige lichaamsballast kwijt was.
- Gezien zijn beruchte toiletbezoeken tijdens zijn stage geldt er een heuse 'Graddusban' voor de toiletten bij onze uitgever, dus moest de dwaas zijn heil op een andere kakkerette zoeken.
- Inmiddels is er nu ook bij onze buren, de Provincie Noord-Holland, een verbod voor Graddus in werking gesteld, aangezien onze Amsterdamse gelkop het direct voor elkaar kreeg om daar het toilet te verstoppen.
- Volgens de dader was dat vooral het gevolg van 'misschien iets te veel wc-papier', maar de Powerspy heeft in de wandelgangen gehoord dat de boel zó vast zat, dat het leek alsof Graddus gewapend beton uit zijn rug had lopen drukken.
- Waarop Ed zijn ogen ten hemel sloeg en zich zuchtend afvroeg waarom er nou nooit eens iets ijzersterks uit zijn víngers kwam..
- De nieuwe Amerikaanse president Trump heeft Graddus inmiddels uitgenodigd om een maandje langs te komen en hem te helpen met de bouw van een of andere muur.
- Misschien kan ie er dan direct een snackmuur van maken, is het ook direct goed voor de economie als je er frikadellen en mexicano's uit kan trekken.
- De redactievergadering was overigens ook het uitgelezen moment om onze kersverse redacteur Simon nader te leren kennen, en dat is zeker gelukt. »

Power Spy

● Hij kwam namelijk helemaal niet opdagen omdat ie het vergeten was.

● Waarop Ed z'n balpen in zijn eigen oogbal ramde, z'n kleren uittrok en al jodelend hete koffie over z'n lul gooide.

● Waarom deze aimabele man toch zoveel angst bij de redacteuren inboezemt, is de Powerspy een raadsel.

● Simon heeft inmiddels laten weten er trots op te zijn dat ie nog nooit te laat is gekomen op een redactievergadering.

● Laatste nieuws over de Oculus vs Zenimax rechtszaak (check voor de exacte kwestie Florian z'n VR-rubriek): Oculus moet vijfhonderd miljoen betalen aan Zenimax.

● Beide partijen willen echter in hoger beroep: Oculus omdat ze het onterecht vinden en Zenimax omdat ze het bedrag te laag vinden.

● De Powerspy viel in ieder geval in slaap bij het volgen van deze rechtszaak, de aflevering van de Rijdende Rechter over een klimop bij de buren, was spannender.

● Maar om eerlijk te zijn was dat ook best wel een dingetje, want ook al was de dwangsom slechts honderd euro; de klimop zorgde wel voor een nare lekkage.

● Vorige maand las je nog dat Graddus erg zat met het feit dat Tjeerd hem in een ultieme pot FIFA met 3-0 had verslagen en tot FIFA Koning werd gekroond, maar volgens Tjeerd is Tjeerd de beroerdste niet en gunde hij hem een rematch.

● Graddus pakte deze kans met beide handen aan door over twee wedstrijden te winnen (2-1 en 1-1) en dus gekroond te worden tot FIFA Koning 2017.

● Tjeerd bleek net zo slecht tegen z'n verlies te kunnen als Graddus; ondanks het feit dat de kemphanen elk een keer met Chelsea en Real speelden, waren Hazard en Benzema volgens Tjeerd juist bij zijn potjes 'niet in vorm'.

OPUNIE

OUDERS KUNNEN JE GAME OPFUCKEN

Dat kids niet de hele dag moeten gamen en misschien ook niet alle games moeten spelen, begrijpen we. De vraag is echter vooral wiens taak het is om daar op toe te zien: de ouders of de industrie? En hoe zien we daar dan weer op toe?

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Nintendo heeft ouders een nieuwe tool gegeven om hun kroost bij het gamen te monitoren. Bij de launch van de Switch verschijnt een app waarmee pappie en mammie op afstand kunnen zien wat hun kind speelt en hoe lang hij of zij dat doet. En, als de game of de speelduur hen niet bevalt, dan kunnen ze op afstand het spel blokkeren. Game over, naar bed of huiswerk, en snel een beetje.

Ik dacht effe dat ik het niet goed las, maar wel dus. Ik begrijp prima dat je als ouders enig toezicht wil hebben op wat voor games je kinderen spelen en hoe lang. Maar omdat nu op afstand te gaan doen, à la Big Brother is watching you... En dan vanaf je werk met één vingerswipe botweg de game blokkeren zonder enige uitleg... Dat lijkt me nou niet bepaald de pedagogisch meest verantwoorde en best werkende manier van opvoeden. Ruw blokken en verbieden helpt niet. Nooit. Never.

Er is volgens mij maar één methode die werkt en dat is met je kind afspraken maken. Samen het gamen tot iets tofs maken, een beloning laten zijn. Samen gamen, etc. Domweg via je mobieltje politieagent spelen is zinloos, werkt averechts en is in onze al steeds onpersoonlijker wordende maatschappij zelfs kwalijk, vind ik.

Dat Nintendo deze werkwijze faciliteert lijkt mij een kwalijke zaak, maar ook wel weer begrijpelijk als je weet dat het bedrijf in Japan huist, want daar heb-ben ouders negen banen en dus geen tijd om bij hun kids te zijn. En waar ontsporen de meeste kids? In welk land zijn kinderen het ongelukkigst? Exact...

PU SERIOUS GAMING



Dat je Ariana Grande een lekkere chick vindt, Final Fantasy Brave Exvius koopt, en haar dan zo ziet...

> **"Vraag het me over een jaar nog eens, dan zullen we zien wat er is gebeurd."**



Reggie Fils-Aime, baas van Nintendo of America beantwoordt de vraag of we binnenkort nog nieuwe delen in populaire franchises als Mother en Metroid gaan zien. Laat ie nou doorschemeren dat er op dat vlak iets gaat gebeuren?



RECHTSZAAK OM UITERLIJK

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Onder het motto 'als je ergens simpel geld kan pakken, moet je dat zeker doen', is ex-American Football speler en voormalig worstelaar Lenwood 'The Hammer' Hamilton een rechtszaak begonnen tegen Epic.

Hamilton vind namelijk dat Cole Train uit Gears of War 4 qua uiterlijk en stem verdacht veel gelijkenis met hem vertoont. Ik zou zeggen, bekijk de twee screenshots en speel rechtertje.



TOP 3 DINGEN WAAR JE EEN WII U ÓÓK VOOR KUNT GEBRUIKEN

NU ER TOCH GEEN GAMES MEER KOMEN

Met de komende launch van The Legend of Zelda: Breath of the Wild veranderen Wii U-systemen binnenkort wereldwijd in Zelda speelmachines. En daarna is het gebeurd met dat systeem, want Nintendo zal er geen nieuwe games voor uitbrengen, en andere partijen waarschijnlijk ook niet. Als ze dat al deden.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Dus kan de Wii U na Zelda meteen door naar zolder? Nou nee. Tenminste: bij mij blijft ie mooi nog effe in de woonkamer staan, want games als Super Mario 3D Land en de laatste Smash Bros. zal ik best nog eens willen spelen. En zelfs buiten games blijft de Wii U nog wel nuttig.

3: Afstandsbediening

De controller is heel gemakkelijk in te stellen als afstandsbediening voor je tv en digitale ontvanger. Zo gebruik ik 'm ook altijd. Ik weet niet eens waar de originele afstandsbedieningen voor m'n tv en digitale ontvanger liggen. Dus zal de Wii U ook na de release van de Switch nog wel een tijdje aan mijn tv blijven hangen.



2: Mediaspeler

Netflix en YouTube kijk ik standaard via mijn Wii U. Heel handig, want menu's verschijnen op het GamePad scherm. En daar kun je ook op tikken om bijvoorbeeld een zoekterm in te voeren. Veel handiger dan teksten invoeren met een controller of de afstandsbediening van m'n Apple TV.



1: Tweede scherm

Altijd handig als mijn kids iets op tv kijken wat ik niet interessant vind. In plaats van mijn autoriteit te laten gelden en hun programma af te breken, kan ik gewoon even wat Netflix of YouTube op de GamePad kijken. Of ik laat hun daarop kijken, als ik toch heel graag iets op een 'normale' zender wil zien. Wat eigenlijk nooit voorkomt.



MAAR WÁT SPELEN VROUWEN DAN?

In deze PU tref je een artikel aan over vrouwen die werken als developer. Ze zijn weliswaar nog sterk in de minderheid, maar ze maken er niet minder dikke games om.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Het percentage vrouwen dat zelf games speelt, komt echter wel steeds dichter bij het aantal mannen dat games speelt. Dat meldt elk onderzoek. Maar wat voor games de dames dan spelen, daar is vreemd genoeg slechts één onderzoek over te vinden. Eentje dat onlangs uitkwam en door de Entertainment Software Association gedaan werd. Hier wat cijfers:

- 36% van de MMORPG-spelers is vrouw (bij Star Wars: The Old Republic zelfs het dubbele)
- 50% van de puzzelgame spelers is vrouw
- 70% van spelers van The Sims is vrouw
- shooters, racing en sport staan onderaan bij vrouwen (slechts 2% spelers van sportgames is vrouw)



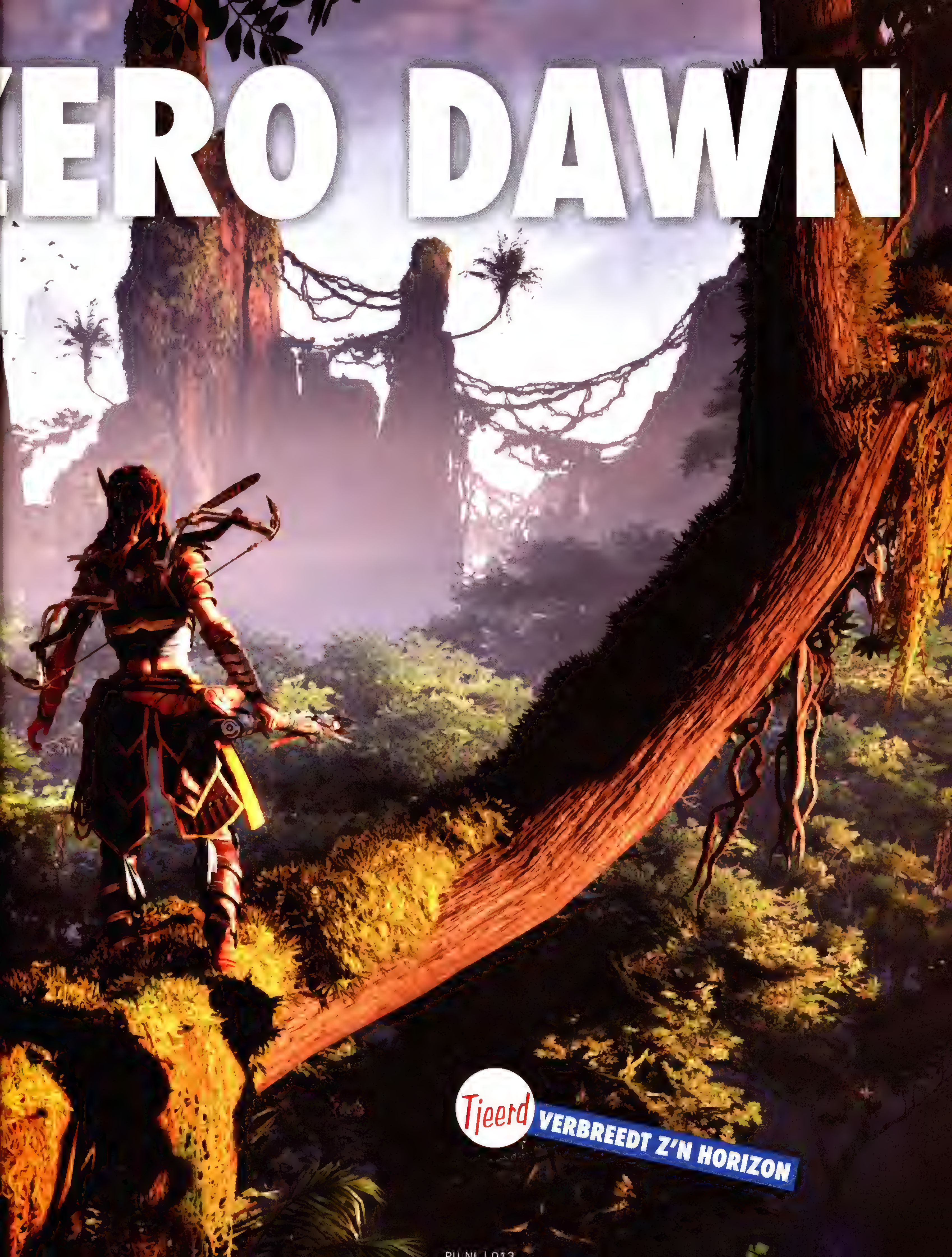
Power Spy

- Behalve Florian was ook Samuel deze maand op trip. Alleen niet voor een game; hij toerde een week door het zuiden van Europa met de metalband Spartan.
- Zijn enige taak was het aankondigen van de band. Hij riep dan van tevoren: 'THIS IS SPARTAN!'
- Het leek dus best wel relaxed, maar de toerbus viel PU's mini-redacteur redelijk zwaar: het zat kut, met luid geouwehoer, veel stank en slecht slapen.
- Gelukkig had hij zijn 3DS meegenomen; prima om effe mee tot rust te komen.
- Tot zijn bandgenoten erachter kwamen dat je met een Android telefoon ook prima Nintendo-games kunt emuleren en de hele bus binnen de kortste keren hooked aan Pokémon was.
- Vervolgens had arme Sam geen seconde rust meer, omdat hem het hemd van het lijf werd gevraagd over de sterkte- en zwaktepunten van alle vechtertjes.
- Moet je er ook maar niet tegen Jan en Alleman over opscheppen dat je in je jeugd Nederlands kampioen Pokémon bent geweest.
- Blizzard heeft laten weten dat ze tegen het gebruik van muis en toetsenbord op de consoles zijn.
- Toen bleek dat veel van de topspelers van Overwatch op de console deze setup gebruiken, heeft Blizzard daarop Microsoft en Sony gevraagd om keyboard en muis niet te ondersteunen.
- Mochten de consolefabrikanten daar gehoor aan geven, zullen alle PC-eigenaren gehuldigd worden met een Master Race-medaille, meer bewijs van de suprematie is namelijk niet te krijgen.
- Sowieso verdienen de PC-gamers al een lintje omdat je tegenwoordig om de twee á drie jaar ook je console moet upgraden en alle topspelers op een PC-monitor spelen.

HORIZON Z

Jarenlang werkten ze alleen aan shooters, maar eindelijk konden de ontwikkelaars van de Nederlandse studio Guerrilla Games aan de slag met iets fris. Die kans grepen ze met beide handen aan, en zo begonnen ze aan de open-wereld RPG Horizon Zero Dawn. Tjeerd ging langs in Amsterdam om te checken of ze ook dat genre onder de knie hebben.

Eindelijk eens een studio die af durft te wijken van de formule die ze gewend zijn. Guerrilla kapte met de Killzone serie en begon aan iets dat ze eigenlijk al heel erg lang wilden maken: een open-wereld RPG. Geen makkelijke opgave, maar zeker een dappere stap én iets waar we als Nederlanders trots op kunnen zijn. Viva Hollanda!


ERO DAWN
Tjeerd
VERBREEDT Z'N HORIZON

Het is dat Guerrilla een Amsterdamse studio is, anders zou je toch denken dat dit beest geïnspireerd is op de Rotterdamse Euromast.

Uit de comfortzone

Hermen Hulst, de studiobaas van Guerrilla, is duidelijk: het is niet makkelijk om compleet van genre te wisselen als je als studio jarenlang shooters hebt gemaakt. "Dit is een heel ander team en een heel andere studio geworden dan toen we startten met dit project."

Zes jaar geleden begonnen ze in Amsterdam met het ambitieuze project Horizon Zero Dawn, dat startte met een idee en een schets van een post-apocalyptische wereld waarin machines zich als dieren gedragen en jij als Aloy erachter moet komen wat er in hemelsnaam aan de hand is.

"We móésten het maken", zegt Hulst: "Het was té fris, té opwindend." Jarenlang werkten ze aan de shooterreeks Killzone en de ontwikkelaars in de studio hunkerden naar iets nieuws, iets wat compleet buiten hun comfortzone lag. Een open-wereld RPG was precies zo'n project, iets dat ze bij Guerrilla nog nooit hadden gedaan. Hulst: "Er was zoveel dat we moesten leren, zoveel om te bedenken, zo ongelofelijk veel om van scratch te maken."



weetje • weetje

Het prototype van Horizon had omgebouwde wapens uit Killzone, maar die werden snel vervangen door de wat primitievere varianten omdat ze niet fris en uitdagend genoeg aanvoelden.

Maar er kwamen gelukkig ook mensen naar Amsterdam die wél ervaring hadden met hoe je zo'n game moet maken, zoals Narrative Director John Gonzalez, die eerder had gewerkt aan Fall Out: New Vegas en Shadow of Mordor en dus het klappen van de open-wereld zweep wel kende. Hij kwam drie en een half jaar geleden, net voor de game in productie ging, binnen bij Guerrilla en kon zich helemaal uitleven.

"Toen ik binnenkwam", aldus Gonzalez, "was de setting duidelijk, en die zag er al fantastisch uit, maar voor de rest kon ik alles zelf invullen."

Vergeten beschaving

Jij speelt met Aloy, een meisje dat als baby bij de banneling Rost wordt ondergebracht door de Matriarchs, de hogepriesteressen van The Mother, het geloof dat wordt aangehangen door de stam. De stam is hecht en strenggelovig en als je dingen hebt gedaan die niet volgens de regels zijn, word je door de stam uitgestoten en genegeerd.

Het breekt je hart als je ziet hoe Aloy opgroeit als een verworpeling en meer dan eens beseft hoe ze compleet wordt genegeerd en gepest door de stamleden en hun kinderen. Gelukkig is Rost een formidabele surrogaat papa die haar alle fijne kneepjes van het overleven leert.

"De combat van Horizon Zero Dawn is allesbehalve simpel hack 'n slash werk."

Rost is een mysterieuze vent met vele geheimen; zo kan Aloy er maar niet achter komen wat hij heeft uitgespookt waardoor hij is verbannen. De vragen stapelen zich op, want als de zesjarige Aloy per ongeluk in een grot verzeild raakt, blijkt het een oude ruïne te zijn van een lang geleden verloren gegane

ROBOTS MET KARAKTER

De robots in Horizon zijn niet zomaar machines; omdat ze allemaal een eigen karakter hebben, heb je al snel meer het idee dat je met beesten te maken hebt dan met robots. Het is iets waar ze bij Guerrilla hard aan hebben gewerkt, om dat op de meest subtiele manieren voor elkaar te krijgen.

Een goed voorbeeld is een soort krab-robot die een container op zijn rug heeft. Hij heeft een nogal nors humeur en stommelt een beetje rond met mompelende robotgeluidjes. De container is zijn allessie en die heeft prioriteit 1. Maar, niet geheel ontoevallig, heeft dat ding nou net die onderdelen die jij als speler prima kan gebruiken en het is dan ook mogelijk om de container van z'n lijf te schieten. Mocht je je daarna uit de voeten maken, zal hij je niet achtervolgen, maar al foeterend de container weer met een van zijn robotarmen oppakken en meenemen. Een arm die hij daarna dus ook niet meer kan gebruiken om jou aan te vallen. Heel cool gedaan.



Eetbaar zijn de robotbeesten niet, of je moet van blikvoer houden.

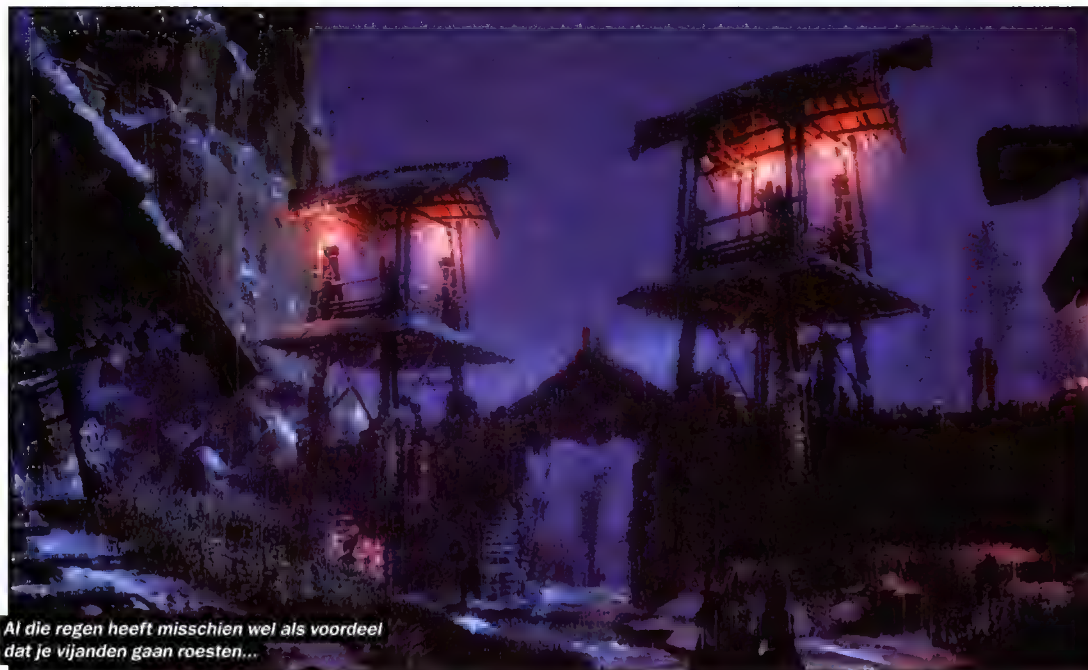
beschaving. Ze vindt daar een chip die ze in haar oor kan dragen waardoor ze dingen van technologische aard opmerkt die verder niemand kan zien en waardoor ze de technologische factoren in hun verder tamelijk primitieve wereld begint te begrijpen.
Het levert haar aanvankelijk niet veel sympathie op; anderen lijken een beetje bang voor deze technologie en de achterdocht jegens Aloy groeit er alleen maar door, alsof ze nog niet genoeg moeite heeft om zich te mengen onder andere mensen.

Verhaal met keuzes

Wat mij opvalt als ik de game speel, is dat ik al vrij snel een keuze moet maken in mijn acties. Zo wordt Aloy als klein meisje gepest door een jochie die een steen naar haar gooit, en jij kunt als speler meteen bepalen hoe je daarmee omgaat. Ben je agressief en gooi je een steen terug naar die etterbak, ben je slim en gooi je de volgende steen uit zijn hand, of los je het liefdevol op en laat je demonstratief jouw steen op de grond vallen?
Alle acties laten sowieso andere cutscenes zien, maar John laat weten dat ze ook invloed hebben op je persoonlijke relaties met NPC's. "We hebben een bepaalde hiërarchie in de verhalen, zo heb je de algemene verhaallijn, de verhaallijnen binnen je stam en persoonlijke verhalen. Hoe persoonlijker het wordt, hoe meer impact je keuzes hebben."
Dat wil dus zeggen dat je, net zoals in bijvoorbeeld Skyrim, ruzie kunt maken met bepaalde figuren, die je daarna niet meer willen spreken of veel te veel geld aan je vragen voor de waren die ze verkopen. Je keuzes zullen echter nauwelijks impact hebben op het einde van het verhaal.

Jager of prooi

Er zijn genoeg mysteries om je als speler op te storten. Wat drijft de mensen van de stam, wat is de geschiedenis van deze 'oermensen



Al die regen heeft misschien wel als voordeel dat je vijanden gaan roesten...

van de toekomst?'. Maar je wil ook ontzettend graag weten wat de deal is met die robotbeesten die vol zitten met technologie, die wapens hebben en die je kunt hacken, maar zich tegelijkertijd dierlijk gedragen: ze lopen in kuddes of juist niet en zijn ze nou jagers of juist prooi? Waar komen ze vandaan? Wanneer en waarom zijn ze gemaakt?
Het mooie van de robots is dat ze allemaal een eigen karakter hebben, maar ook daadwerkelijk robots zijn die bestaan uit allerlei verschillende onderdelen. Onderdelen die je nodig hebt voor je wapens, ammunitie of andere zaken, maar ook onderdelen die zwakke plekken vormen waardoor je de machines kunt verslaan.
Zo is er een vuurspuwende robot met een gigantische tank op zijn rug, die geen vuur meer kan spuwen zodra je de tank doet ont-



weetje • weetje

Ook al werken er meer dan driehonderd mensen bij Guerrilla aan Horizon, voor het wat 'dommere werk' worden er Chinezen ingeschakeld. Niet omdat Chinezen dom zijn hoor, ze zijn vooral goedkoop.

ploffen. Maar als je dat gedaan hebt, word je geconfronteerd met een ander probleem: als hij geen vuur meer kan spuwen, zal hij zijn tactiek aanpassen en op je af komen stormen. Ieder onderdeel heeft zijn eigen nuttige functie, of dat nou armor, brandstof of poten zijn; je kunt ze afzonderlijk van elkaar vernietigen en het heeft allemaal impact op het functioneren van de robot.

Een echte RPG

Horizon is een echte RPG, daar kom je al vrij snel achter. Je krijgt voor je acties ervaringspunten die je weer kunt besteden aan allerlei skills, zoals sneakaanvallen, lokroepen, extra schade bij kritieke aanvallen, effectiever craften etc. Loot speelt ook een belangrijke rol, want je zult al je ammunitie zelf moeten maken met onderdelen »

van je verslagen vijanden en materiaal dat je in de natuur kunt vinden. Natuurlijk kun je met je loot ook wapens en gear upgraden, en hoe hoger het level is van de robot die je tegenkomt, hoe waardevoller het materiaal dat je ervan kunt meepikken. Vanzelfsprekend heb je ook mensen nodig die je voorzien van upgrades of wapens die je niet op een andere manier hebt weten te vergaren. De wereld van Horizon zit namelijk ook boordevol met sidequests en boodschapjes die je moet doen voor andere mensen in de wereld, en dat kan van alles zijn. Zo kwam ik een gewonde vader tegen die zijn dochter kwijt was geraakt toen ze met een speer achter een machine aan was gegaan. Ik besloot hem te helpen, en toen ik de dochter uiteindelijk uit een benarde situatie wist te bevrijden, kreeg ik, als beloning een upgrade voor mijn speer. Een tijdje later kreeg ik in ruil voor een zeldzaam robot-onderdeel,



weetje • weetje

Er zit een vuurspuwend robotbeest in de game die qua bouw gebaseerd is op een miereneter, de afschrikmechanismen heeft van vogels en kikkers en bewegingen die zijn geïnspireerd op een filmpje van een emoe die met een kangoeroe vecht.

HOE ZIT HET NOU MET DIE ENGINE?

Horizon Zero Dawn draait op de Decima engine, die door Guerrilla Games zelf is gebouwd voor Killzone: Shadow Fall. Aangezien deze engine niet gemaakt was voor een open-wereld game, moest er twee jaar hard gewerkt worden om de engine klaar te maken voor het grotere werk. Dat dat erg goed gelukt is en het een ontzettend krachtige engine is, blijkt wel uit het feit dat niemand minder dan Hideo Kojima de engine gebruikt voor zijn nieuwe project Death Stranding. De game Until Dawn maakt overigens ook gebruik van Decima.

van een illegale verkoper een kruisboog waarmee ik een valstrik met schrikdraad kon plaatsen, ideaal om grote machines tijdelijk af te stoppen.

Tactische combat

Het levert een uitgebreid scala aan mogelijke tactieken op om de machines te verslaan. Zo heb je kuddes koe-achtige robots die je kunt laten schrikken zodat ze wegrennen. Er zijn ook een soort Velociraptor-robots die patrouilleren en je, als ze je spotten, in groepjes aanvallen. En zo zijn er nog een heleboel verschillende robots met hun eigen gedragspatronen en sterke- en zwakke punten. Punten die je, zeker in het begin, goed moet bestuderen voordat je ze te lijf kunt gaan. De chip in het oor van Aloy is daarvoor perfect, want die vertelt je de eigenschappen van de machines zodat je daar je tactiek op aan kunt passen. Zo is er een robot die een radar op zijn rug heeft waarmee hij je kan detecteren als je in de bosjes schuilt. Dan kun je dus het best eerst die radar uitschakelen, want daarna is het makkelijker om het beest onschadelijk te maken.
Het komt soms voor dat je nog niet voldoende bent uitgerust om de grotere en gevaarlijke machines aan te kunnen, want de combat van Horizon Zero Dawn is allesbehalve simpel hack 'n slash werk. Ook al heb je een toffe pijl en boog; je zult zeker in het begin alles uit de kast moeten halen om bijvoorbeeld de Sawtooth neer te halen, een niets en niemand ontziend roofdier dat alleen maar is te verslaan door tactisch om te gaan met je wapens en valstrikken. En soms is het gewoon beter te sneaken en een monster uit de weg te gaan.



Koe-robotje rijden

Je hoeft niet elke robot te ontmantelen om er gebruik van te kunnen maken; integendeel, sommige robots zijn levend, of uh...

KIJK UIT VOOR DE DOTTERBLOEMEN, JONGENS. JULLIE WETEN TOCH DAT DIE BESCHERMD ZIJN?

JAZEKER, IK KEN ZELFS DE LATIJNSE NAAM!

NIKS ZEGGEN, DE ERYNGIUM MARITIMUM, TOCH?

NEE DWAAS, DAT IS DE BLAUWE ZEEDISTEL.

werkend, van veel grotere waarde. De chip in je oor geeft je namelijk de mogelijkheid om te prutsen met de technologie van de beesten, zodat je ze kunt manipuleren en uiteindelijk gebruik kunt maken van hun diensten. Zo heb je een enorme giraffe-achtige robot waar je in kunt klimmen en die je kunt gebruiken als radar. De koe-achtige robot waar ik het eerder over had, kun je zo manipuleren dat je hem als vervoersmiddel kunt gebruiken. Iets dat verrassend goed werkt, vooral op momenten dat jij je mount laat rennen, terwijl je het ondertussen pijlen laat regenen. Ik voelde me op een gegeven moment als een Indiaan in een kudde met buffels, op de rug van mijn uh...koe-robot, om me heen schietend, jagend op de onderdelen van een kudde andere koe-robots.

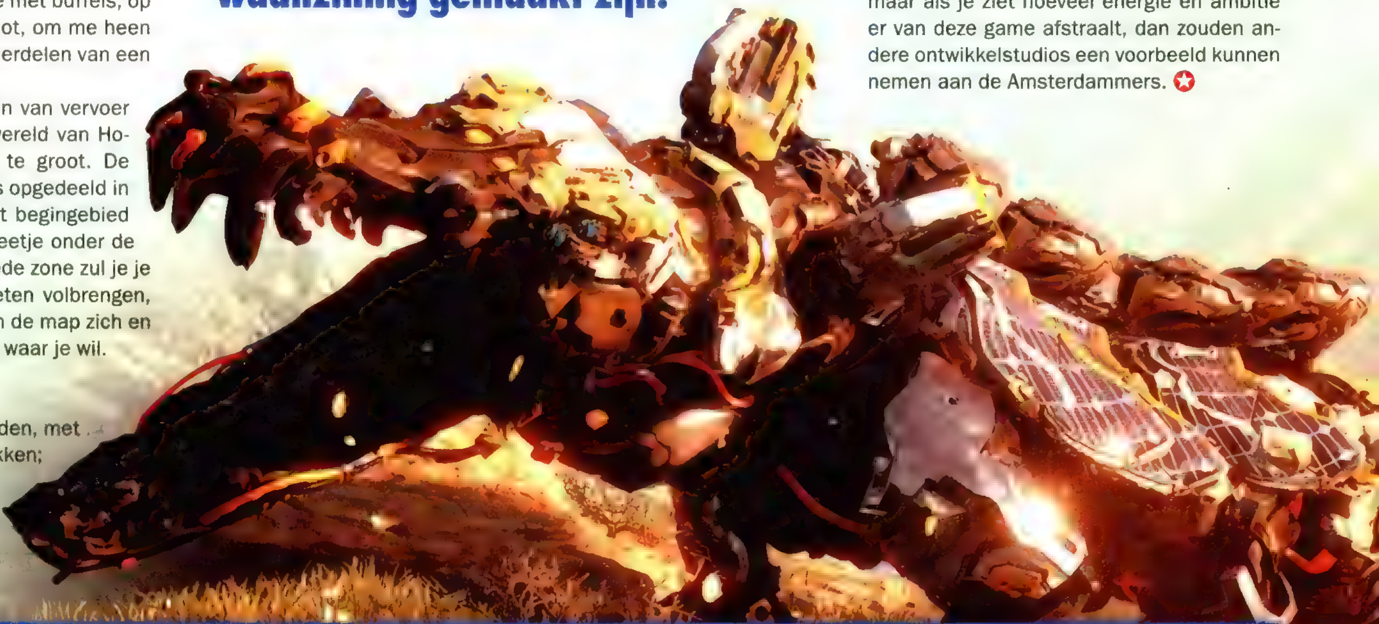
Het is fijn dat deze middelen van vervoer er zijn, want lopend is de wereld van Horizon echt wel een beetje te groot. De map is namelijk enorm; hij is opgedeeld in drie zones. De eerste is het begingebied waarin je de controls een beetje onder de knie kunt krijgen, in de tweede zone zul je je eerste grotere missies moeten volbrengen, daarna ontvouwt de rest van de map zich en kun je overal gaan en staan waar je wil.

Enorme wereld

De game gaat dus huge worden, met veel plekken om te ontdekken; van besneeuwde bergtoppen tot groene valleien, van uitgestrekte bosgebieden tot grotten.

Ook het weer kan soms een rol spelen. Zo was ik aan het jagen op een soort robot die ik nog nooit had gezien, toen het ineens begon te regenen, later reed ik met mijn koe-robot een berg op en kreeg ik een sneeuwstorm voor mijn kiezen, en nergens werd ik gehinderd door laadtijden.

"Toffe, uitdagende gameplay gecombineerd met een enorme, schitterende wereld en robots die waanzinnig gemaakt zijn."



Overal kun je dieren en robots tegenkomen die je het leven makkelijker of moeilijker kunnen maken en ruïnes die je kunt uitpluizen op zoek naar nieuwe technologie en upgrades voor je wapens en gear. Om nog maar te zwijgen van de nevelen die rondom de grote mysteries in de game hangen: wat is er gebeurd met die verloren beschaving, wat is de deal met de robots en waarom duiken er ineens overal evil robots op? Allemaal dingen die ik straks dolgraag wil gaan uitpluizen.

Guerrilla games heeft zeker niet voor de makkelijkste weg gekozen door als studio voor een compleet nieuw genre te kiezen, maar als je ziet hoeveel energie en ambitie er van deze game afstraalt, dan zouden andere ontwikkelstudios een voorbeeld kunnen nemen aan de Amsterdammers.



VERWACHTING *TJEERD:*

De vraag is hoe het verhaal zich gaat ontvouwen en of de gameplay uiteindelijk niet te veel in herhaling gaat vallen, maar Horizon biedt toffe, uitdagende gameplay gecombineerd met een enorme, schitterende wereld en waanzinnige robots. Ik heb er in ieder geval veel vertrouwen in.

+ Robotbeesten zijn te gek.
+ Gameplay is uitdagend.
+ Enorme wereld vol mysterie.
- Blijft de gameplay uitdagen?

OPEN-WERELD RPG
GUERRILLA GAMES / SONY
1 MAART 2017

KULUM



Jeroen Roding

Twitter: jeroenroding
Instagram: jeroen_r
PSN: Jeroen_R

Op reis naar:
Los Angeles, alwaar het Amerikaanse Horizon Zero Dawn preview event plaatsvond.



Speelt:
Horizon Zero Dawn (duh!) en Final Fantasy XV.



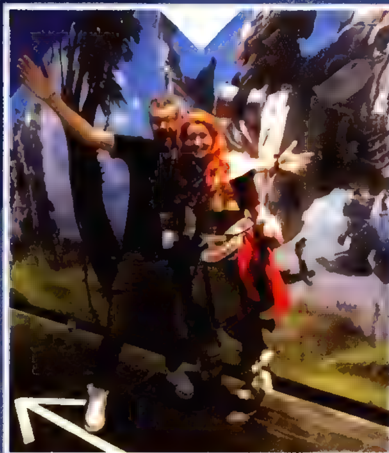
Jeroen Roding kennen jullie vermoedelijk nog wel van zijn periode als PU-redacteur, daarna deed hij de PR voor indie-developer ISOTX en sinds een aantal jaar werkt hij als community manager bij Guerrilla Games in Amsterdam, dat op het punt staan Horizon Zero Dawn te lanceren…

HORIZON ZERO DAWN

Natuurlijk moet ik het als eerste over Horizon Zero Dawn hebben. De afgelopen maanden draaide en de komende tijd draait alles in mijn (werkzame) leven om deze game.
Bij Guerrilla heeft men jarenlang snoeihard gewerkt aan deze titel en de periode rond de lancering is dan ook enorm spannend voor iedereen.
Op het moment van schrijven zijn we in de studio druk bezig met de voorbereidingen van een preview event in Amsterdam en Los Angeles. We zitten een maand voor release en een paar weken voor de gold master. Dit is de periode dat de puntjes op de i worden gezet. Dit zijn de laatste loodjes.
Voor het team is het nog een paar weken buffelen en dan ligt de game in de schappen! Wat, als jullie deze PU lezen, waarschijnlijk al over een paar dagen is; dus ik zou willen zeggen kopen die hap ;)

COMMUNITY

Persoonlijk kan ik niet wachten tot de game in de winkels ligt, want dan begint mijn werk pas echt. Als community manager sta ik, samen met mijn community team, al tijden in direct contact met de fans, en het is fantastisch om het enthousiasme van hen te zien groeien. We hebben inmiddels een behoorlijke groep cosplayers en fan artists om ons heen verzameld die bijna dagelijks iets nieuws delen. Dat is toch wel iets speciaals voor ons, de mensen van de studio, maar ook voor iedereen daarbuiten. Het feit dat Aloy (hoofdpersonage in Horizon Zero Dawn) door de fans nu al zo omarmd wordt, is iets dat ons erg enthousiast maakt en veel energie geeft.



LUISTERT NAAR...

Ik ben weer aan vinyl verslingerd. Mijn laatste aanwinst is Color Book van Chance the Rapper.



KIJKT NAAR...

Als zelfs gekroonde sneakerhead kijk ik altijd uit naar de laatste sneaker releases.

TERUGBLIKKEN

Toen Ed mij in een mailtje vroeg of ik de maandelijkse PU Kulum wilde schrijven en daar wat toepasselijke foto's bij wilde zoeken, ben ik een beetje door mijn digitale archief (Ed zou zeggen 'Ouden Doosch') gaan spitten en dan ga je automatisch terugblikken op het (recente) verleden.
Dan zie je onder andere allerlei toffe foto's van events voorbijkomen waar wij Horizon Zero Dawn hebben getoond. Zo hebben we tweemaal de E3 bezocht (2015 en 2016) waar we een hele trits awards aan de muur hadden hangen. Maar ook andere events zoals de Tokyo Game Show en Paris Games Week staan mij nog bij als de dag van gisteren. Met als hoogtepuntje misschien wel de allereerste keer dat we oog in oog stonden met de Watchers! ✖





ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN



Natuurlijk wilde ook Samuel, later als ie groot zou zijn, straaljagerpiloot worden. Helaas is Sam nooit groot geworden, maar de Ace Combat serie biedt hem de nodige troost.





Ace Combat is zo'n franchise waar iedereen weleens van gehoord heeft, maar die slechts door een klein groepje fanatieke, hardcore fans in het hart gesloten is. Doodzonde, want Ace Combat is zoveel meer dan een serie games over straaljagers. Qua speelbaarheid zijn deze games bijvoorbeeld behoorlijk uniek in het gegeven dat ze redelijk makkelijk wegspelende arcade gameplay weten te combineren met de illusie van simulatie. Het besturen van een straaljager in Ace Combat is in weinig opzichten te vergelijken met hoe dat in het echte leven gebeurt, maar ze weten je verdomme wel het gevoel te geven dat je als een daadwerkelijke ace pilot aan het kloten bent, zeg!

Namaak

De filosofie die ontwikkelstudio Project Aces altijd gehanteerd heeft, is dat plezier op de eerste plek komt en realisme pas als tweede, maar dat heeft het simulatiegevoel zelden in de weg gezeten. Chapeau.

Toch moet er af en toe hard gebroken worden met de wetten van de realiteit. Echte straaljagers zijn toffe dingen, maar ze zijn in het echt gigantisch moeilijk te besturen en dragen zelden meer dan een handjevol kogels en een stuk of vier raketten of bommen bij zich. Simpelweg opstijgen, naar een doelwit vliegen, de boel opblazen, terugvliegen en landen? Da's een billeknijpend spannende missie in het echte leven. Project Aces weet echter dat zo'n scenario niet vermakelijk genoeg is voor een uitgebreide videogame en dat is waarom je in Ace Combat bijvoorbeeld honderden raketten en een ongelimiteerde hoeveelheid kogels met je mee kunt zeulen. Realistisch? Natuurlijk niet. Maar het maakt wel scenario's mogelijk die de noemer 'episch' keihard ontstijgen.

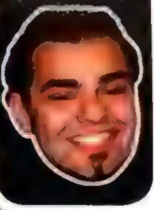
"WOLKEN ZULLEN VOOR 'T EERST ALS 3D-OBJECTEN WORDEN WEERGEVEN EN OOK INVLOED HEBBEN OP JE RADAR- EN STEALTH-APPARATUUR."

Wanneer het luchtruim geteisterd wordt door ontelbare vijanden, de 'missile alert!' waarschuwing maar blijft knipperen en je ook nog eens een kolossaal, vliegend superwapen moet neerhalen, dan ben je érg blij dat Ace Combat beter is in het zijn van een geweldige videogame dan in het simuleren van de werkelijkheid.



Lekker prullig

Wat de hier relatief kleine groep liefhebbers echter zo passievol heeft gemaakt, is dat Ace Combat iets bevat wat je niet zou verwachten van een serie games die het ogenschijnlijk van de dogfights moeten hebben: een ijzersterk, dramatisch en meeslepend verhaal. De games spelen zich af in een alternatieve versie van onze







Aarde ('Strangereal') waarin fictieve landen continu met elkaar oorlogvoeren en vieze politieke spelletjes spelen, en charismatische personages filosoferen over hun afkeer van conflict én tegelijkertijd hun best doen om legendarische oorlogshelden te worden.

Lekker prullig, maar nooit té; dankzij de geweldige, bombastische, orkestrale soundtracks en dramatische scenario's vormen zelfs de meest afgezaagde momenten in deze franchise een emotionele achtbaan.

Ace Combat wordt door de fans ook wel liefkozend 'Top Gun meets Metal Gear Solid' genoemd vanwege de bombastische presentatie en dramatische verhaallijnen, en het zal je verbazen hoe accuraat die schijnbaar absurde beschrijving daadwerkelijk is.

Spin-offs

Alle ogen zijn dus gericht op Ace Combat 7: Skies Unknown, wat niet alleen de eerste game in de serie wordt die op een current-gen platform zal verschijnen, maar ook het eerste genummerde deel wordt sinds Ace Combat 6 dat in 2007 uitkwam.

Ook niet geheel onbelangrijk: Ace Combat 7 zal PS VR ondersteunen, wat vooral in cockpit modus voor een onvergetelijk intense straaljagerervaring moet zorgen.

Maar ja, fans zijn dus al een decennium aan 't wachten op weer een 'echte' Ace Combat, en dat is behoorlijk lang. De snacks die we tussendoor kregen waren vermakelijk, maar verwaterden de krachtige formule dusdanig, dat men bang was dat Ace Combat nooit meer hetzelfde zou zijn. De spin-off Infinity was bijvoorbeeld free-to-play, wat ironisch genoeg inhield dat de echte fan uiteindelijk bakken met geld moest neerleggen om de game enigszins normaal te kunnen spelen. En Ace Combat: Assault Horizon (2011) werd zelfs verguisd voor z'n scripted set-pieces en Tom Clancy-achtige toon.

Overdonderend

In tegenstelling tot al die spin-offs gaat Ace Combat 7 een klassiek hoofddeel worden; een game die zich gewoon weer afspeelt op Strangereal, een paar jaar na de gebeurtenissen van Ace Combat 6. En een groot deel ván het verhaal zal weer verteld worden door middel van radiogesprekken tijdens het vliegen, waar jij als stille hoofdpersoon lekker mee contrasteert.

De presentatie en het verhaal zullen weer 'ouderwets' goed zijn dus, terwijl de vertrouwde gameplay vers gaat aanvoelen dankzij de mogelijkheden van de nieuwe tech. Ace Combat 7 zal namelijk draaien op de Unreal Engine 4, waardoor wolken voor 't eerst volledig als driedimensionale objecten worden weergeven en naast eigen weer-, wind- en terreineffecten, ook invloed zullen hebben op je radar- en stealth-apparatuur, wat het extra spannend maakt om door ze heen te vliegen.

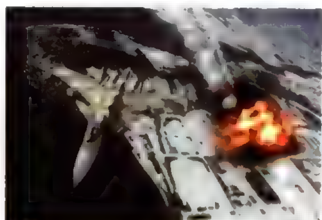
Gecombineerd met de beloofde 60 frames per seconde (zelfs in VR!) moet Ace Combat 7 dus ook qua gameplay het beste, meest overdonderende deel in de franchise worden. Genoeg redenen voor de Nederlandse mainstream om Ace Combat eindelijk eens vollédig te omarmen, dunkt me!

DIT ZIJN DE ACE COMBAT TROEVEN

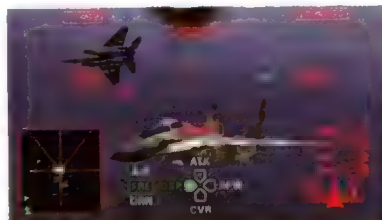
De eerste drie Ace Combat games waren erg leuk, maar het was deze vierde AC (de eerste op de PS2) die de blauwdruk vormde voor alles waar de franchise nu om bekend staat. De gameplay was nog erg arcade en high-score gericht, maar qua verhaal ontsteeg Distant Thunder alles wat men van 't genre verwachtte, met een meeslepend plot over een wereldoorlog die werd ontketend in de nasleep van een bijna apocalyptische meteorietenregen. Ook was dit de eerste keer dat een groot deel van het verhaal verteld werd door middel van het inmiddels iconische geouwehoer over de radio.



Waar deel vier gezien werd als een ware revolutie van de franchise, werd deel vijf bestempeld als de perfectionering ervan. Het was wederom het verhaal dat hoge ogen gooide: het ogenschijnlijk simpele plot over twee supermachten in conflict, werd gaandeweg steeds complexer. Bedrieglijke schaduworganisaties die landen tegen elkaar uitspelen, de dreiging van nucleaire oorlogsvoering, een legendarisch eskader dat overal tussenin zit... Squadron Leader lijkt op een gegeven moment zelfs met het bovennatuurlijke te flirten! 'Metal Gear Solid met vleugels' was een perfect label.



De laatste van deze heilige drie-eenheid van PS2 Ace Combat games, is een prequel van Squadron Leader. The Belkan War vertelt hoe de oorlog van Belka uiteindelijk leidde tot de creatie van de supermachten die in Squadron Leader de hoofdrollen vervullen. Deze prequel combineerde daarnaast gameplay-elementen uit zowel Distant Thunder (zoals de mogelijkheid om de loadouts van je gevechtsvliegtuigen te customizen) als Squadron Leader (je wingmen orders geven met behulp van de d-pad!) waardoor de game aanvoelde als een ultieme viering van de franchise. The Belkan War vernieuwde het minst van alle hoofddelen, maar wist als continuering van het perfecte Squadron Leader alsnog een climax van de franchise te vormen.



Ondanks de dominantie van de franchise op de PS2 kwam het langverwachte zesde deel om onverklaarbare reden exclusief uit op de Xbox 360, wat overigens wel wonderen deed voor de online multiplayer. Fires of Liberation werd enigszins bekritiseerd vanwege z'n gebrek aan content; zo bevatte de game 'slechts' vijftien verschillende gevechtsvliegtuigen (Squadron Leader had er ongeveer vijftig). Dit werd uiteindelijk wel bijgevuld met DLC. Wie echter de meest overtuigende straaljagerervaring wil, kan toch het beste voor deze game kiezen. Dankzij de kracht van de 360 is dit nog altijd een van de mooiste Ace Combat games, en wie wat zakgeld over heeft, kan de ervaring zelfs completeren door de $150 Ace-Edge flightstick erbij te halen. Veel 'acer' dan dat kun je 't niet maken!





AGONY

Jurjen is dol op de tripjes door kleurrijke werelden die hij met personages als Mario en Kirby regelmatig maakt. Maar hij reist ook graag door duistere, meer lugubere werelden. En dus vertrok hij onlangs met veel plezier naar... de hel!





Ah, de hel. Als kind geloofde ik er heilig in. Gereformeerd opgevoed, dan krijg je dat. Tegenwoordig geloof ik eigenlijk niets meer, maar wie weet is er wel zo'n plek. Een rotsachtige, door lavastromen verlichte plaats waar zondaars als jij en ik na hun vrolijke leventje op aarde naartoe gaan, om daar voor eeuwig gekweld te worden op de meest ellendige en mensonterende manieren. Door allerlei monsters en duivels, al dan niet met drietandige speren.
Het idee spreekt in elk geval tot de verbeelding. Niet alleen bij een schilder als Jeroen Bosch of een schrijver als Dante Alighieri, ook videogamemakers sturen je regelmatig naar de hel. Onder andere in Devil May Cry, Bayonetta, Painkiller, Shadows of the Damned en Doom mag je je een weg door de hel knokken. De meest lugubere videogamevormen van de hel zijn waarschijnlijk in Doom 3 en Dante's Inferno te vinden.
Tot nu toe dan, want binnenkort verschijnt Agony om je de extreemste, ranzigste, meest ontwrichtende helletocht van je leven te bezorgen.



weetje • weetje

De demonen die ik in de demo het meest tegenkwam, waren een soort naakte vrouwen, inclusief borsten en geslachtsdeel. Alleen was het geslachtsdeel dan het hoofd. Met tanden en horens. Ja sorry hoor, ik heb het ook niet bedacht.



Leuke attracties

Het helse gebied waar ik mij in first-person doorheen verplaats, is vrijwel geheel opgebouwd uit mensenresten: botten, hoofden, schedels, armen, borsten; sommige dood, rottend en brandend, andere schijnbaar nog - soort van - levend, kruipend, jammerend, kermend. In de vlezige muren bevinden zich enorme ogen en grote monden met rottende tanden die langzaam op en neer deinen. Tel daarbij wat flikkerende bliksems, pulserende goedjes, ranzig knerpende geluiden onder je voeten en een macaber achtergrondgeluid dat het midden houdt tussen zoemen, krijsen en verre paukenslagen, en ik begin werkelijk te geloven in de hel beland te zijn.
Het is een prachtige plaats om met ingehouden adem doorheen te wandelen en de groteske opeenstapelingen van menselijke lichaamsdelen eens goed in me op te nemen. Saai? Welnee, de ontwikkelaar speelt genoeg met licht en kleur om de omgevingen gevarieerd te houden. En er zijn zelfs 'demonic catwalks' die je langs muren en plafonds laten lopen, om het gevoel van verwrongen vervreemding nog eens te versterken. Je komt onderweg verder nog wat leuke attracties tegen, zoals een meneer die hoofden van gillende baby's plet met grote keien. En als de hel je dan toch een beetje begint te vervelen, dan is er altijd nog de gameplay.

Adem inhouden

Ondertussen zul je je wel afvragen: wat ís die gameplay nou eigenlijk? Wat dóe je nu precies, daar in de hel?
Nou, je gaat je in elk geval niet supermachtig een weg door hor-









weetje • weetje

Madmind is gevestigd in Warschau. Da's de hoofdstad van Polen, baklap.

des demonen vechten, zoals in Doom en Dante's Inferno. Agony is meer van het soort game-horror, waarin juist de machteloosheid en kwetsbaarheid van jouw personage de spanning verhogen, zoals we dat kennen van Amnesia, Penumbra en Outlast. Dus niet aanvallen maar ontwijken, die demonen. Waarbij je knoppen kunt gebruiken om je adem in te houden of te kruipen. Je kunt ook multifunctionele toortsen oppakken, daarmee kun je donkere ruimten verlichten, zodat je eventuele verborgen demonen erin ziet zitten. Je kunt er ook mee zwaaien om sprinkhanen of ander ongedierte weg te jagen. Of zo'n toorts weggooien om een demon af te leiden, of er een bottenversperring mee verbranden.

Zo moest ik al dwalend en ontwijkend een route vinden naar een paarse, schijnbaar met spierweefsel in een put verankerde demon. Onderweg moest ik met mijn dwalende ziel mensen en kleine demonen 'posessen'. Werd ik door een grotere demon gegrepen, dan moest ik als ziel binnen korte tijd weer een ander lichaam in bezit nemen.



"EEN TRIP DOOR HET LUGUBERSTE OORD DAT IK OOIT IN EEN VIDEOGAME HEB BETREDEN."

Onderweg diende ik ook wat kleine omgevingspuzzeltjes op te lossen. Er was bijvoorbeeld ergens een teken in een vlezige wand gekerfd, dat ik verderop moest natekenen om een doorgang te creëren. En er zijn ook verzamelbare voorwerpen en andere typische game-elementen toegevoegd om je trip door de hel wat meer doel en richting te geven. Maar uit alles blijkt wel dat het uiteindelijk om die trip zélf te doen is. Een trip door het luguberste oord dat ik ooit in een videogame heb betreden.

Geen beginners

Agony wordt ontwikkeld door Madmind Studio. Nooit van gehoord? Kan kloppen, want het is een compleet nieuwe studio, in 2016 speciaal opgericht om de hel van Agony te verwezenlijken. Gelukkig hebben de negen leden van Madmind (Sickmind was trouwens een betere naam geweest) al de nodige ervaring opgedaan in de creatie van grote games. Voordat ze Madmind vormden, werkten ze bij andere studio's bijvoorbeeld aan The Division, The Witcher 3 en Sniper: Ghost Warrior 2, en als je de demo speelt, merk je ook wel dat dit geen beginners zijn.

Wat me buiten de helse toestanden wel een beetje angst aanjaagt, is dat Agony al heel snel moet verschijnen, namelijk tweede kwartaal van 2017. En dat terwijl de demo me nog niet op elk vlak overtuigde. Wél van het feit dat Agony je naar het luguberste oord stuurt dat je ooit in een videogame hebt betreden, maar nog niet zozeer van het feit dat dit een goede videogame wordt.

Eerlijk gezegd raakte ik in de demo al een paar keer flink verdwaald, en ging ik net iets te vaak 'af' om van een fijne game-ervaring te spreken. En als je voor de derde keer door een ranzig gangetje kruipt of voorbij een ziek tafereeltje loopt, weet je het wel.

Laten we dus niet geloven maar vooral hópen dat Agony ook een goede videogame wordt. Al ga ik 'm sowieso helemaal doorlopen. Voor de trip. ●





weetje • weetje

Om de ontwikkeling van de game (deels) te financieren startte Madmind een Kickstarter campagne. Die liep voorspoedig en resulteerde in ruim twee keer het beoogde bedrag.

GHOST RECON WILDLANDS

DE STOPPEN SLAAN DOOR!

Toen Florian door Ubisoft werd uitgenodigd om in Parijs uitgebreid aan de slag te gaan met de nieuwe Ghost Recon, dacht de baklap voor de zoveelste keer met zijn snikkel in de champagne te belanden. De trip verliep echter totaal anders!



De meeste shooters speel ik wel, maar een echte shooterfanaat kan je me niet noemen. Toch heb ik Ghost Recon: Wildlands al lange tijd in mijn vizier vanwege het gebruik van een grote open-wereld en een campaign die je volledig co-op met vier spelers kunt overmeesteren.
Benieuwd naar wat ik te zien zou krijgen, stapte ik in de Thalys naar Parijs, nog onwetend van het feit dat die reis totaal zinloos zou zijn...

Croissantjes

Ubisoft had een event georganiseerd waar de aanwezige pers uitgebreid met zowel de singleplayer als de co-op mode los zou kunnen gaan.
Eenmaal aangekomen werden we hartelijk ontvangen met koffie en croissants, maar na drie kwartier wachten werd me wel duidelijk dat er achter de schermen iets niet helemaal goed ging. Ik zag steeds meer developers en PR-dudes zenuwachtig en druk bellend heen en weer lopen en dat is nooit een goed teken. Om een lang verhaal kort te maken; we hebben ruim vier uur gewacht met z'n allen, en zijn uiteindelijk onverrichter zake weer vertrokken zonder ook maar iets van de game gezien te hebben.

Nutteloos

Het lag achteraf allemaal aan het feit dat we een vroege versie van de game zouden gaan spelen en dergelijke versies draaien vaak nog niet op retail consoles, maar op zogenaamde debugs - consoles die gebruikt worden door developers om games op te ontwikkelen. In dit geval waren het PS4 debugs en deze consoles draaien op andere servers dan de retail PSN servers. Ghost Recon: Wildlands is een online-only game... dus je voelt 'm al aankomen.

Omdat er veel wordt getest op de debug servers van Sony, zijn ze soms dagen offline vanwege bugs of onderhoud. Dit is normaal voor dit soort servers, maar wel heel vervelend als je net een event hebt gepland met twintig gretige journalisten. Weliswaar was Sony door Ubisoft op de hoogte gesteld van het event, maar PSN heeft desondanks de hele dag op z'n gat gelegen, waardoor we de game simpelweg niet konden spelen.
Er werd door Ubisoft nog geprobeerd via een andere verbinding een oudere versie van de game te downloaden die wel offline gespeeld kon worden, maar dat duurde allemaal veel te lang. Met als gevolg een compleet nutteloze trip.

CHECK PU-TV

In het Ghost Recon: Wildlands PU-TV item kan je stukjes gameplay zien van mijn speelsessie, inclusief die gekke glitch met die helikopter!

Stekkerdozen

Gelukkig nodigde Ubisoft mij een week later uit om alsnog de game te spelen, maar dan gewoon op hun hoofdkantoor in Utrecht.
Na een presentatie waarin de features van de game langskwamen, was het dan eindelijk zover; we konden de game gaan spelen. Maar geloof het of niet; mijn geduld werd nog een keer op de proef gesteld, want net toen we de consoles aan wilden zetten, viel de stroom uit in het kantoor.



Er bleken een aantal stoppen doorgeslagen, waardoor we de consoles en monitoren niet konden gebruiken. Na wat slepen met stekkerdozen voelde het bijna als een wonder toen ik daadwerkelijk de controller in m'n handen kreeg en eindelijk aan de slag kon.

Druglords

Ghost Recon: Wildlands is een ambitieuze game met veel mogelijkheden en de grootste open-wereld ooit in een spel van Ubisoft.
In Bolivia is een drugsoorlog gaande, waarbij geweld de boventoon voert en de bewoners dagelijks in angst leven. Het is aan de Ghosts om in totaal 21 gebieden te bevrijden van 25 druglords en door de grote open-wereld ben je compleet vrij om zelf te bepalen hoe je dat doet.



"Het is gruwelijk om een plan te bedenken en dat met z'n allen uit te voeren, en de grote open-wereld geeft je daarin alle vrijheid."

De hele wereld is vanaf het begin toegankelijk, maar je zal heel wat technische snufjes en wapens moeten verzamelen om de gebieden van de grootste badguys over te kunnen nemen. In singleplayer speel je altijd samen met drie A.I. characters die je opdrachten kunt geven. Dat werkt aardig, maar de lol begon pas echt toen we in co-op aan de slag gingen.

Samenwerken

Het werd me meteen duidelijk dat Ghost Recon: Wildlands nog steeds erg tactisch is. In de singleplayer mode kon ik nog redelijk simpel een stukje van een gebied overnemen, maar voor de co-op sessie werden we een stuk verder in de game gedropt en moesten we als een malle samenwerken. We moesten in een missie een van de onderbazen proberen te ondervragen, maar hij liep rond in een zwaar bewaakt kamp met een shitload gewapende soldaten.
De eerste keer probeerden we simpelweg met onze auto het kamp in te rijden, maar dat ging (uiteraard) gruwelijk mis. Nog voordat we in het midden van het kamp waren beland, werd onze wagen finaal aan flarden geschoten en toen we uitstapten, overleefde niemand het langer dan tien seconden.
De tweede keer kozen twee spelers een sniper en twee spelers, waaronder ik, een pistool met silencer. De snipers kunnen van afstand vijanden taggen en zo konden zij in theorie op de map zien waar de badguys zaten en ze op een stealthy manier uitschakelen. Dat ging goed, totdat de snipers geen zicht meer op ons hadden. We werden ontdekt door een vijand die niet getagged was en de pleuris brak opnieuw uit.
De derde keer kozen we ervoor eerst een tijdje met z'n vieren te overleggen en een strak plan te bedenken...

Neergemaaid

We omsingelden het kamp en brachten het met onze drones in beeld. Hierdoor wisten we exact waar ons objective rondliep en was het wachten op het perfecte moment om toe te slaan. We verzamelden ons bij de ingang die het zwakste leek en schakelden vervolgens drie soldaten tegelijk uit. We hadden allemaal een eigen target, namen onze positie in voor de kill en over de headset telden we af... 3, 2, 1... vuur!
De vierde man rende ondertussen als een dwaas richting ons objective, waar hij precies goed getimed aankwam en met wat dreigen de benodigde info kreeg voor de volgende missie. Om het feest compleet te maken, zijn we ontsnapt met de helikopter van het kamp en hebben we de rest vanuit de lucht neergemaaid.
Dit was zonder twijfel het moment dat ik een klik kreeg met Ghost Recon: Wildlands. Het is gruwelijk om een plan te bedenken en dat met z'n allen uit te voeren, en de grote open-wereld geeft je daarin alle vrijheid. We hadden het op nog veel meer verschillende manieren kunnen aanpakken, maar uiteindelijk zal je altijd moeten samenwerken om succesvol te kunnen zijn. Wat mij betreft een heerlijk vooruitzicht. ★





VERWACHTING *FLORIAN:*
Als Ubisoft de verschillende bugs en glitches die ik tegenkwam kan fixen en er genoeg diversiteit zit in de missies en de omgevingen, kunnen tactical shooter fans deze game heel hoog op hun verlanglijstje zetten.

+ Enorme open-wereld.
+ Tactisch samenwerken.
+ Veel vrijheid.
- Wordt de gameplay divers genoeg?

TACTICAL SHOOTER
UBISOFT
7 MAART 2017

NIER: AUTOMATA

EXPLOSIEF EN SCHIZOFREEN BALLET

Nadat Scalebound, die andere grote PlatinumGames titel die dit jaar had moeten uitkomen, gecanceld werd, focuste iedereen zich op Nier: Automata. Zo ook Samuel, die al sinds Bayonetta 2 wacht op een game die de studio weer een legendarische status geeft.





Zoals een grootse JRPG betaamt, is Nier: Automata een open-wereld game, waarin je (tot op zekere hoogte) kunt gaan en staan waar je maar wil. Dat is iets wat PlatinumGames nog nooit eerder gedaan heeft, maar uit een interview dat ik had met Game Designer Takahisa Taura, bleek vooral vertrouwen in de wereld die ze hadden gecreëerd. "Het enige dat echt uitdagend was, was het technische aspect. We wilden een game die constant op 60 frames per seconde zou lopen én die zo goed als géén laadtijden zou hebben. We hebben wat lichte concessies moeten doen qua graphics om dat voor elkaar te krijgen, maar het is ons gelukt, en ik ben beretrots op het gepolijste, naadloze resultaat."

Het was pas toen hij dát gezegd had, dat ik besefte dat ik tijdens mijn kleine drie uur durende speelsessie inderdaad maar twee keer een laadscherm had gezien: toen ik de game opstartte en nadat ik een keer tijdens een boss battle het loodje had gelegd. Behoorlijk indrukwekkend, vooral gezien de schaal van de gamewereld, die met z'n vernietigde metropool, uitgestrekte woestijnen en onheilspellende gebergten werkelijk gigantisch aanvoelde.



weetje - weetje

Volgens Tara Yoko kan een gemiddelde gamer het einde van de game bereiken in zo'n 25 à 30 uur. Maar dat is zonder alle sidequests te doen, die het totaal aantal uren opschroeven naar 50 à 55.

Onzichtbaar

Ik had aan het begin van mijn speelsessie besloten om de speelwereld effe doelloos te verkennen, en alleen al het afleggen van deze door de natuur heroverde stad was een waar genot. Gigantische bomen groeiden dwars door vervallen gebouwen heen en dienden als organische trappenhuizen naar de daken. Overgebleven stukken snelweg werden opeens arena's voor confrontaties met de vele gezichtsloze mechanische vijanden. Lange, dikke rioleringsbuizen konden gebruikt worden als brug naar tegenoverliggende gebieden. Moeilijk te spotten, bijna dichtgegroeide steegjes leidden naar grootse, nieuwe gebieden, et cetera, enzovoorts.

De verlaten wereld van Nier: Automata is niet alleen groots en lekker post-apocalyptisch, maar is vooral ook functioneel in z'n design. Dit werd af en toe een beetje verpest door wat onzichtbare muren en ramen (het is blijkbaar niet de bedoeling dat je in élk verlaten gebouw rondloopt) maar over het algemeen lijkt deze open-wereld game een uitstekende eerste poging te zijn van een ontwikkelaar die zich voorheen altijd alleen maar focusten op lineaire levels.

Lanceren

Toch was het de combat waar ik, uiteraard, het meest geïnteresseerd in was. Nadat ik in het goed verstopte kamp van de verzetsstrijders mijn eerste missies aannam en ik de handige icoontjes op mijn minikaart volgde, kwam ik al snel bij grotere en moeilijkere vijanden terecht dan het handjevol robots dat ik eerder was tegengekomen.

Al gauw voerde ik handelingen uit die een gemiddelde anime doen verbleken. Door lichte en zware aanvallen af te wisselen, voerde ik aanvallen uit die ofwel focusten op het doen van schade óf op het beheersen van meerdere vijanden tegelijk. Bijvoorbeeld toen de hoofdrolspeelster genaamd B2, haar grote zwaard voor zich uit gooit als roterende helikopterbladen. Door op R2 (ontwijken) te drukken op exact het moment dat ik geraakt zou worden, activeerde ik het typische PlatinumGames element: een



Bacon & legs...

defensieve move die offensief ingezet kan worden.
In deze game zorgt dat ervoor dat B2 geteleporteerd wordt en meteen de kans krijgt om een tegenaanval in te zetten die de vijand de lucht in lanceert. Het is dus belangrijk om tijdens het hakken goed te blijven letten op de animaties van je vijanden, zodat je met een druk op R2 je combo cancelt in zo'n verdedigende teleport, waarna je meteen je combo in de lucht kunt verlengen. Explosief ballet.


Gezien dat zwaard zal ze wel niet met haar Fiatje 500 naar het strijdperk zijn gekomen.

Speelstijl

B2 wordt vergezeld door een zwevend robotje die met een druk op L1 een vernietigende laserstraal ontketent. Door andere chips in dit robotje te douwen, kun je deze laserstraal transformeren in andere super-aanvallen, zoals een groep speren die uit de grond komt of een gigantische hamer.
De creatieve manier waarop je dit robotje kunt inzetten om jezelf uit lastige scenario's te redden of de gekste combo's te beëindigen, is nog een manier waarop Nier: Automata bewijst hoe diepgaand de combat dit keer is.



weetje weetje

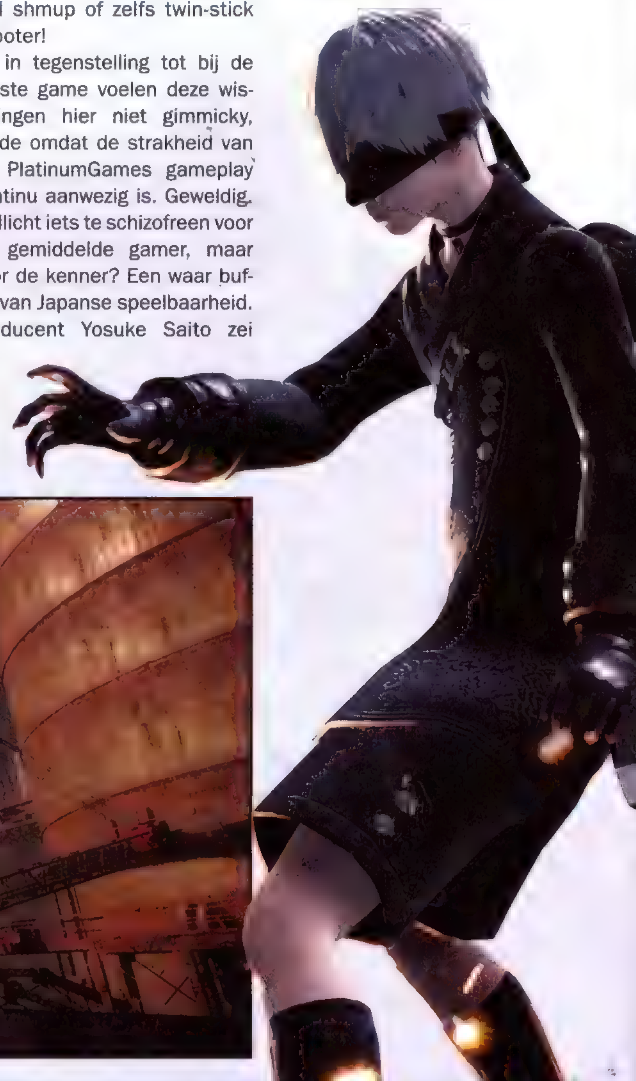
Er ontstond lichte heisa op Twitter nadat december vorig jaar de demo van de game verscheen. Gamers konden namelijk met een beetje moeite de camera precies onder het rokje van B2 positioneren, wat onder andere onthulde dat zij een verrassend realistisch vormgegeven anus had.

En dan heb ik het nog niet eens gehad over de verschillende wapens (en bijbehorende speelstijlen) die er in de game te vinden zijn. Nadat ik mijn twee zwaarden had ingewisseld voor een paar stekelige, metalen bokshandschoenen én een speer, voelde ik me nog meer als een vis in 't water. Met de handschoenen kon ik snel schade opbouwen bij een enkele vijand, om vervolgens met de speer die vijand de lucht in te steken en hoog te houden. Een puur offensieve speelstijl; ik kon weliswaar minder goed omgaan met meerdere vijanden tegelijk dan met de twee zwaarden, maar het paste beter mijn no-nonsense manier van gamen.

Groot publiek

Dan is er ook nog het wapenfeit waar de eerste Nier al mee pronkte en waar Nier: Automata nog veel beter de show mee steelt: genrewisselingen.
Door de camera op sommige momenten verplicht te fixeren op bepaalde hoeken, verandert de manier van spelen drastisch. Zo zijn er momenten waarop de camera de actie uitsluitend van de zijkant of van bovenaf laat zien, zodat de game opeens aanvoelt als respectievelijk een 2D-brawler of top-down actiegame. Ook zijn er momenten waarop je voertuigen bestuurt, zoals mecha's, waarna de game verandert in een onvervalste bullet-hell shmup of zelfs twin-stick shooter!
En in tegenstelling tot bij de eerste game voelen deze wisselingen hier niet gimmicky, mede omdat de strakheid van de PlatinumGames gameplay continu aanwezig is. Geweldig. Wellicht iets te schizofreen voor de gemiddelde gamer, maar voor de kenner? Een waar buffet van Japanse speelbaarheid. Producent Yosuke Saito zei daarom ook tegen mij: "Met Nier: Automata willen we niet per se een zo gróót mogelijk publiek aanspreken, zoals bijvoorbeeld met Final Fantasy, maar het júíste. Nier: Automata is niche; een game voor échte fijnproevers." Amen. ★

> **"Wellicht iets te schizofreen voor de gemiddelde gamer, maar voor de kenner een waar buffet van Japanse speelbaarheid."**




Met hoge hakken op de balk; dat moet ik Sanne Wevers nog maar eens zien doen...

VERWACHTING *SAMUEL:*
Combat met de diepgang van Bayonetta, in een tot de verbeelding sprekende open-wereld, waarin zich een episch verhaal afspeelt dat vragen stelt over de grenzen van de menselijkheid? Nier: Automata zou voor de fijnproevers weleens dé verrassing van het jaar kunnen zijn!

- + Combineert heerlijke PlatinumGames gameplay met de wereld van Nier.
- + De plotselinge genreschakelingen zijn verfrissend.
- + De vele sidequests verdubbelen de levensduur.
- + Vereist geen kennis van voorgaande titels.

ACTIE-RPG
PLATINUMGAMES / SQUARE ENIX
10 MAART 2017

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

029 DE TOP 10 VAN GRADDUS OVER BIJZONDERE SAVEPOINTS
030 EEN PURETRO OM VAN TE KWIJLEN OVER HONDEN IN GAMES
034 SAMUEL, DIE DE ZELDA TIJDLIJN ANALYSEERT
036 EEN HELE BOZE SPECIAL VAN JJ OVER KORTE LONTJES
038 DE MEGASPECIAL OVER DE NINTENDO SWITCH WAARIN AL JE VRAGEN WORDEN BEANTWOORD DOOR SAMUEL EN JURJEN
044 JJ, DIE EEN LANS BREEKT VOOR MEER VROUWEN IN DE GAME-INDUSTRIE
046 DE FEATURE VAN SAMUEL OVER DE BOSS RUSH
048 DE MOOIE HERINNERINGEN VAN GRADDUS AAN BANJO-KAZOOIE
050 SAMUEL, DIE ER PROBEERT ACHTER TE KOMEN WAT WE IN GODSNAAM AANMOETEN MET DEATH STRANDING
052 EEN SPECIALE AFLEVERING VAN 'DE REGIESTOEL' MET MAARLIEFST ACHT GAMESUGGESTIES VAN GRADDUS
054 REVANCHE, EEN NIEUWE RUBRIEK WAARIN EEN PU-REDACTEUR (IN DIT GEVAL TJEERD) EEN GAME SPEELT EN BEOORDEELT DIE HIJ NOOIT HAD MOGEN MISSEN
056 WOUTER, DIE ER NOG STEEDS NIET OVERHEEN IS DAT ZIJN FILMSITE VORIG JAAR WERD OPGEDOEKT EN DAAROM MAAR EEN RUBRIEK OVER FILMS EN SERIES IN PU BEGINT
058 DE VR-RUBRIEK VAN FLORIAN, WAARIN HIJ DE BESTE VR-GAME OOIT BESPREEKT

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"STALEN FUCKING ZENUWEN HEB IK, ECHT WAAR. EN NIET EENS ALLEEN ALS JE HET VERGELIJKT MET ZENUWEN VAN SNOT, ZOALS DIE VAN TJEERD."



Knap, hoe Wouter in één moeite door, zichzelf ophemelt en Tjeerd een sneer geeft.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DAT ER REGELMATIG RUNDEREN WORDEN OPGEZOGEN DOOR ONBEKENDE VLIEGENDE VOORWERPEN MAG ALGEMEEN BEKEND ZIJN. IK WOON IN DRENTHE, DUS HEB DAT REGELMATIG ZIEN GEBEUREN."



Helaas had Jurjen al die keren nét geen telefoon bij zich om er een foto van te maken...

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



ED

Er gebeurden aardig wat 'speciale dingen' deze maand op redacteuren gebied.
Zo hadden we natuurlijk Simon die z'n reviewdebuut maakte als nieuwe PU-redacteur. Jammer alleen dat ie vergat om aanwezig te zijn op wat z'n eerste redactievergadering had moeten zijn, dus hij kan de titel vergeten.
We hadden kunnen kiezen voor Martin, onze nieuwe hoofdredacteur, maar die gaat de komende maanden zo hard z'n reet eraf werken dat ie ongetwijfeld binnenkort op deze plek z'n opwachting zal maken.
Samuel schreef deze maand de meeste pagina's, maar zo speciaal is dat de laatste tijd nou ook weer niet.
Wouter zat in Japan, da's natuurlijk heel speciaal, maar daar hebben wij verder geen reet aan.
Tjeerd werkte zich het schompes omdat ie naast al z'n normale shit, ook heel veel werk voor Wouter op moest knappen tijdens diens afwezigheid, maar precies om die reden is ie al eens eerder 'speciale redacteur' geweest, dus dat gaan we niet meer doen.
Graddus schreef weer een aantal leuke specials, maar vindt zichzelf al zo speciaal dat het een beetje te veel van het goede zou worden.
Okay, wie hebben we dan nog over: Jurjen, JJ en Florian. Tja, die schreven allemaal weer leuke artikelen, maar die steken er deze maand ook niet echt bovenuit, toch?
Weet je wat? We doen Ed, gewoon omdat het kan... en omdat ie inmiddels bijna 23 jaar voor PU werkt en dit zijn 272e nummertje is dat hij maakt. Da's toch best wel een heel klein beetje speciaal, vinden wij...

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

REVIEWS

IN DIT NUMMER

062 RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD
065 MILKMAID OF THE MILKY WAY
066 YAKUZA 0
068 KINGDOM HEARTS HD 2.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE
070 POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD
071 CLUCKLES' ADVENTURE

OOK GESPEELD

CASTLEVANIA DRACULA X
DEAD EFFECT 2
FATE/EXTELLA: THE UMBRAL STAR
PERFECT
POKÉMON DUAL
RED FACTION
SABAN'S MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: MEGA BATTLE
SHIFT DX
SYLVIO
THE WALKING DEAD SEASON 3: A NEW FRONTIER - EPISODES 1 & 2

TOP TIEN

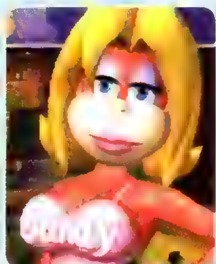
EXCENTRIEKE SAVEPOINTS

Ze worden steeds zeldzamer, want auto-save, maar volgens Graddus gaat er niks boven een ouderwets savepoint. Het is een plek waar je veilig bent. Effe tot rust komt. En soms zelfs een dikke, vette drol kunt draaien! Een top tien...



10 CANDY KONG - DONKEY KONG COUNTRY

Ik neem nooit snoepjes aan van vreemden, maar voor Candy Kong maak ik graag een uitzondering. Hell, ik spring zelfs graag in haar tonnetje, en niet alleen omdat m'n game dan opgeslagen wordt *wink-wink*. Bizar eigenlijk dat die belegen Wrinkly Kong er in DKC 2 en 3 geld voor durft te vragen!



9 FLOPPY DISK - GTA: SAN ANDREAS

In GTA: San Andreas savede je je game op een floppy disk. En voor iedereen van onder de 20 die nu denkt 'wat bazelt hij nou weer?': da's een soort prehistorische USB-stick met nét genoeg capaciteit om één haar van Trico uit The Last Guardian op te slaan. Of de savedata van GTA, dus...



8 PRAATPAAL - ALIEN: ISOLATION

De ANWB stopt er volgend jaar mee, maar aan boord van Alien: Isolation's Nostromo zijn ze nog volop actief: praatpalen! Nee, niet het meest gebruiksvriendelijke systeem om je game te saven. Vooral niet als er een agressieve alien achter je aan zit en je voor je gevoel drie uur moet wachten voordat ding überhaupt werkt.



7 CODEC - METAL GEAR SOLID

In Metal Gear Solid is de Codec je beste vriend. Je gebruikt het ding voor info, een babbeltje met Otacon of om je voortgang op te slaan. Jammer alleen dat femnazi Mei Ling aan de andere kant van de lijn zit. Nadat je *kuch* per ongeluk het vrouwentoilet bent ingegaan, WEIGERT deze bitch gewoon je game te saven!



6 BONFIRE - DARK SOULS

Ja, de Bonfires in Dark Souls zijn savepoints. Maar ze zijn ook zoveel meer dan dat. Je moet namelijk echt nádenken wanneer je er gebruik van maakt. Save je te snel, dan doe je - wellicht compleet onnodig - een deel van je harde werk teniet. Wacht je echter te lang, dan loop je het risico al die zuurverdiende zielen voor eeuwig te verliezen... Argh!



5 BANKHANGEN - ICO

De wereld van Ico is niet bepaald gastvrij. Overal zijn vallen, overal dreigt gevaar. Gelukkig kunnen Ico en Yorda af en toe even een welverdiende time-out nemen op een van de banken die overal staan. Hmmm, even wat quality time... Dat de game direct gesaved wordt, is mooi meegenomen!



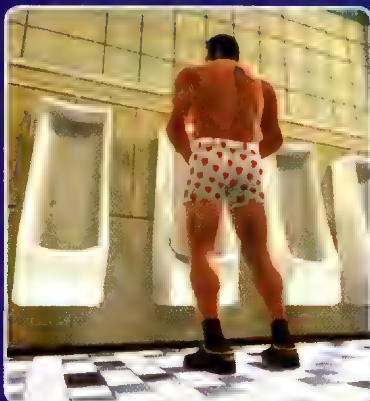
4 DOODSKIST - CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT



Na al die jaren weet ik nog steeds niet precies hoe het hele proces van 'saven' precies in z'n werk gaat. Sure, puur technisch gezien is het een binaire kwestie van nullen en enen, maar ik bedoel meer op metafysisch niveau. Wat dat betreft zijn de doodskisten in Symphony of the Night een mooie oplossing: nadat je sterft, word je in deze savepoints als het ware 'herboren'.

3 TOILET - DEAD RISING

Ja, ik ben een ordinaire stumper die de poep- en piesgrappen nooit is ontgroeid. En dus vind ik het heel grappig dat je in Dead Rising op een toilet moet saven. Haha. Een toilet. Hahaha! Waarop je ook poept en piest. Hahahahaha! (En dat hoort dus in de pot te gaan, Graddus - Ed)



2 TYPEMACHINE - RESIDENT EVIL

Het meest iconische savepoint in de historie van videogames is zonder twijfel Resident Evil's typemachine. Het is gewoon zó fijn om die dingen na een hectisch stuk aan te treffen, ook al vanwege de heerlijke, bijna Zen-achtige muziek. Het enige vervelende is dat de inkt van die cartridges verdomd lastig uit je kleding gaat!



1 KIKKERS - MOTHER 3

Hmmm, dat Mother 3 neemt de term 'opkikker' wel érg letterlijk...

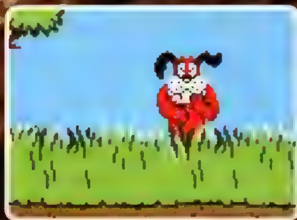


Trouw, vrolijk en heldhaftig

Honden in games

'One time, we successfully mated a Shih Tzu with a bulldog. We called it a bullshit.' M'n favoriete hondenmop, uit de legendarische komediefilm Dumb & Dumber. Die wilde ik effe met jullie delen als opwarmertje voor deze liefdevolle PURetro.

Van Duck Hunt tot Poochy & Yoshi's Woolly World



Duck Hunt (1984)
'Klotehond'
De meest iconische hond in gaming is tevens een van de eerste én een van de meest irritante, want Klotehond (niet z'n officiële naam) lachte je gewoon vierkant uit als je niet goed wist te mikken met de NES Zapper. Z'n legendarische troll-status werd bevestigd en geëerd toen ie, dertig jaar na Duck Hunt, een speelbaar personage werd in de nieuwste Super Smash Bros. games.



Wonder Dog (1992)
Wonder Dog
In deze even onbekende als uiterst vermakelijke actieplatformer voor de Amiga en Sega CD, bestuur je de titulaire Wonder Dog: een hond in een superheldenpakje die kan springen, met sterren kan smijten én kan zweven met z'n flaporen. Wonder Dog is een van de vele personages die het in de jaren 90 niet lukte om een Mario- of Sonic-achtige mascottestatus te behalen.



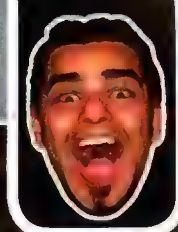
PaRappa the Rapper (1996) ***PaRappa***
Hopend het hart te veroveren van de wandelende zonnebloem Sunny Funny, probeert de hond PaRappa indruk op haar te maken door rappend kung fu te leren, z'n rijbewijs te halen en zelfs een taart te bakken. Ja, PaRappa is een van de meest excentrieke honden in deze lijst, maar wel een die het muzikale rhythm-action genre wist te populariseren met z'n cartoony charisma.



Pokémon Red/Green/ Blue (1996) ***Growlithe***
Elke nieuwe generatie Pokémon games lijkt minstens één nieuw zakmonster aan het geheel toe te voegen dat op een hond is gebaseerd, maar de allereerste was natuurlijk niemand minder dan de schattige doch stoere Growlithe. Deze krachtige vuur-Pokémon is erg populair, maar wordt vooral geliefd om het feit dat hij kan evolueren in de majestueuze, wolfachtige Arcanine.



Command & Conquer: Red Alert (1996) ***'Attack Dog'***
Makkelijk en snel te trainen, goedkoop om in te zetten en extreem effectief tegen infanterie (waaronder zelfs de krachtige Comman-do's). Ja, de aanvalshonden van de Sovjets, bestaande uit Duitse herders en huskies, vormen een verrassend krachtig wapen tegen de Geallieerde troepen. Ook vinden we het erg leuk dat ze zo begripvol blaffen als je ze selecteert en orders geeft.





Ah, de eeuwige vraag: "ben je een honden- of een kattenmens?" Het is een vraag die ik de laatste tijd vooral op Tinder vaak voorbij zie komen; blijkbaar is het voor veel vrouwen uitermate belangrijk te weten hoe mijn persoonlijke huisdier-hiërarchie er precies uitziet. Mijn antwoord is altijd hetzelfde: "ik hou zowel van honden als van katten", maar de laatste tijd ben ik me gaan realiseren dat ik honden stiekem toch beter vindt.

Katten zijn prachtwezens, begrijp me niet verkeerd, maar je hebt niet echt veel aan ze. Ze liggen de hele dag maar een beetje te suffen en ze lijken je niet echt nodig te hebben. Ze lijken je eigenlijk alleen maar te tolereren omdat jij degene bent die ze van voedsel voorziet. Die klaarblijkelijke arrogantie geeft katten hun charme, maar het is wel bijna het volledig tegenovergestelde van de zorgzame, behoeftige liefde die honden voor hun baasjes tonen. Er wordt niet voor niets gezegd 'dogs are man's best friend'. Ja, die natte neuzen hebben veel zorg en aandacht nodig (je moet ze bijvoorbeeld meerdere keren per dag uitlaten) maar de hoeveelheid liefde en loyaliteit die je ervoor terugkrijgt, maakt dat het allemaal waard.



ZIELIG

Dit is de reden dat in media, en dus ook videogames, katten vaker worden geassocieerd met valse slechteriken en honden met betrouwbare helden. »



De eerste gaming console voor honden?

Waarom bijten sommige honden weleens schoenen of kussens kapot? Omdat ze zich dusdanig vervelen als hun baasje lange tijd van huis is, dat ze op iets moeten knagen om zich af te reageren.
De CleverPet werd zo'n drie jaar geleden ontwikkeld om dit probleem op te lossen. Dit geniale apparaatje met grote, lichtgevende knoppen beloont je hond met kleine hondensnacks wanneer er op de juiste knoppen wordt gedrukt.
De uitdagingen beginnen simpel ('druk op een knop naar keuze') maar worden geleidelijk moeilijker ('druk in de juiste volgorde de lichtgevende knoppen in') en passen zich volledig aan 't niveau van de hond aan. Ja, deze geniale uitvinding is in feite 's werelds eerste videogame-apparaat voor honden! De CleverPet is momenteel alleen nog verkrijgbaar in Amerika en Canada, maar dat zal spoedig veranderen.



Animal Crossing (2001) ***K.K. Slider***
Wie graag Animal Crossing speelde, zorgde ervoor dat hij of zij op zaterdagavond tussen acht en twaalf uur achter de GameCube zat. Waarom? Nou, omdat je alleen dán de reizende singer-songwriter K.K. Slider kon horen optreden vlakbij het treinstation. Zijn oeuvre bestond uit 55 nummers en dikwijls liet hij jou een verzoeknummertje kiezen. We zijn nog steeds fan.



Dead to Rights (2002) ***Shadow***
Dead to Rights wordt meestal herinnerd als de actiegame die schaamteloos meeliftte met de bullet-time hype, maar wij denken eraan terug als de game waarin de hond de echte ster van de show was. Shadow, een prachtige maar intimiderende Alaska Malamute, kon op commando vijanden uitschakelen en vervolgens hun items jatten. Wat voor die tijd echt ongehoord tof was.



Dog's Life (2003) ***Jake***
Wat een ietwat kinderachtig spelletje leek te worden voor het hele gezin, ontpopte zich tot een zeer vermakelijk action-adventure dat er verrassend goed in slaagde je het gevoel te geven een echte hond te zijn. Zo kon je geuren 'zien', in de vorm van gekleurde rookwolken, wat een verrassend effectieve manier bleek te zijn om de speler als een echte speurhond te werk te laten gaan.



Nintendogs (2005)
Als het om realisme gaat, is er geen game die honden overtuigender weet neer te zetten dan de huisdiersimulator Nintendogs. Althans, 'honden'... de schattige mormels die je opvoedt, uitlaat en trucjes leert, zullen altijd puppy's blijven, hoe lang je de game ook speelt. Je kunt kiezen uit vijftien verschillende rassen, van Dwergteckel tot Dalmatiër.



Fable II (2008) ***Dog***
'Dog' is een dusdanig essentieel deel van de Fable II ervaring dat de kwispelende viervoeter na het begin van de game je niet meer verlaat. Dog kan schatkisten en begraven voorwerpen vinden, én natuurlijk vijanden afmaken die de speler neergeslagen heeft. Ook reflecteert Dog de morele keuzes van de speler: als jij evil wordt, dan wordt ook Dog valser en krijgt ie duivelse rode ogen. »

De drie beste robothonden in gaming!

RUSH (MEGA MAN 3 - 1990)

Rush moet wel de meest iconische mechanische viervoeter van ons digitale medium zijn. Sinds het derde deel in de Mega Man serie is hij namelijk een onmisbaar hulpmiddel geweest voor de Blue Bomber, en met gemak het meest herkenbare lid van zijn ondersteunende cast.

Rush kan namelijk transformeren in een handjevol uiterst behulpzame voorwerpen die Mega Man helpen de vele uitdagende levels te doorkruizen, zoals een springveer (voor extra verticaliteit) en een vliegend skateboard (voor het horizontalere werk).

De tofste upgrade kreeg Rush echter in Mega Man 6, waarin hij de mogelijkheid kreeg om te fuseren met zijn robotische baas om hem te kunnen laten vliegen. Ja, dat lees je goed: Rush is een wandelend Zwitsers zakmes én een jetpack!

De tegenhanger van Mega Man, de duistere Bass, heeft trouwens ook z'n eigen robothond: de wolfachtige Treble. En, toegegeven, Treble is wat stoerder, maar de brave Rush blijft mijn nummer één!

DOG (HALF-LIFE 2 - 2004)

Het laatste waar je aan denkt als je DOG ziet, is aan een hond. Deze krachtige, vervaarlijke, metershoge robot doet, als je naar z'n postuur en verhoudingen kijkt, eerder aan een mechanische gorilla denken. Maar vanbinnen is DOG, zoals z'n naam al doet vermoeden, toch echt een hond, met een hart van goud en grenzeloze loyaliteit.

DOG werd gebouwd door Dr. Eli Vance ter bescherming van zijn dochter Alyx, en is sindsdien een onmisbaar onderdeel van het gezin geworden, vooral na de invasie van de interdimensionale Combine. Naar vijanden toe is DOG gelukkig net zo meedogenloos als zijn uiterlijk doet vermoeden, wat de hoofdrolspelers van Half-Life 2 meerdere keren het leven heeft gered. Het hoogtepunt hiervan was zonder twijfel de Strider hinderlaag in Episode 2, waar DOG vanuit het niets opdook, bovenop de Strider sprong en z'n hersenen eruit trok. *'Good boy, DOG!'*

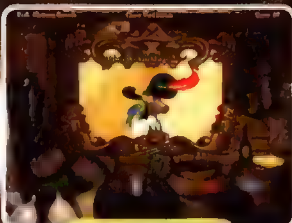






Tales of Vesperia (2008)
Repede

De meest stijlvolle hond in heel gaming is zonder twijfel Repede, die met z'n paarse vacht, blauwe manen en sabelvormige staart net zo cool is als dat ie opvalt. Ook draagt hij altijd een pijp in z'n bek; niet omdat ie rookt, maar omdat ie daarmee zijn vorige, overleden eigenaar eert. Tijdens gevechten vervangt hij die pijp echter door een vlijmscherpe dolk.



Jolly Rover (2010)
Gaius James Rover

Tijdens het vervoeren van een lading rum, wordt de boot van James Rover gekaapt door piraten. Rover weet uiteindelijk te ontsnappen, maar belandt daardoor dieper in de Caribische onderwereld. Jolly Rover is stiekem gewoon een hilarisch eerbetoon aan de Monkey Island games, met dieren (voornamelijk honden) in de hoofdrollen.



Ghost Trick (2010) ***Missile***

Hoofdrolspeler Sissel (die als geest moorden probeert te voorkomen) was een erg toffe dude, maar het was de enthousiaste dwergkeeshond Missile die de harten van elke Ghost Trick speler stal. Missile werd aangereden door een scooter en kreeg de keuze om weer tot leven gewekt te worden, maar besloot om een spook te blijven om zo Sissel beter te kunnen helpen. N'awwww.



The Elder Scrolls V: Skyrim (2011) ***Barbas***

Skyrim bevat veel honden die jou tijdens je queeste kunnen volgen, maar de meest memorabele daarvan is Barbas; onder andere omdat hij de enige is die kan praten. Hij blijkt namelijk de 'hond' te zijn van de bovennatuurlijke Clavicus Vile, en het is aan jou om de twee met elkaar te herenigen. Je kunt Barbas ook doden in ruil voor een zeldzame bijl, maar wie doet nou zoiets!? (Hoest, ik, kuch.)



Tokyo Jungle (2012)
Dwergkeeshond

Je kunt erg veel verschillende carnivoren besturen in het post-apocalyptische Tokyo van Tokyo Jungle, zoals leeuwen en hyena's, maar het is de naamloze keeshond die terecht het gezicht van deze unieke game is geworden. Als je dit voormalige huisdier in leven weet te houden, dan zal ie uiteindelijk een partner vinden en de vader worden van een nieuwe generatie wilde dwergkeeshonden.

BLADE WOLF (METAL GEAR RISING: REVENGEANCE - 2013)

IF Prototype LQ-84i is de tweede echte baas in Metal Gear Rising: Revengeance en voor sommige spelers vrijwel onverslaanbaar. De enige manier om deze baas te kunnen overwinnen, is namelijk door de ingewikkelde parry-handeling (het weerkaatsen van vijandelijke aanvallen door op het juiste moment met je zwaard te slaan) correct uit te voeren. LQ-81i kan namelijk niet alleen schieten, uithalen met z'n klauwen en je bespringen, maar je ook doorboren met z'n staart... waar een kettingzaag aan vastzit! Zijn snelle, vernietigende aanvallen zijn nauwelijks te ontwijken en moeten dus gepareerd worden.

Je wordt echter ruim beloond voor het winnen van dit pittige gevecht: een hoofdstuk later is de herbouwde versie van deze mechanische hondachtige namelijk je compagnon geworden, met de nieuwe naam Blade Wolf (wat véél lekkerder bekt). Een waakhond met een kettingzaagstaart? Doe ons die maar! Blade Wolf was eigenlijk bedoeld als sidekick in de shooter Vanquish, maar PlatinumGames vond hem beter passen in een game met cyborg ninja's.



Hoe iconisch is immers het beeld van de intelligente superschurk die zittend in een enorme stoel z'n kat aait? En hoe conventioneel is ondertussen het concept van de eenzame held die samen met z'n loyale hond probeert te overleven in de (post-apocalyptische) wildernis?

En wat is het aller-, allerzieligste dat in elke kunstvorm kan gebeuren? Waar moet zelfs de persoon met het meest gitzwarte hart een traan om laten? Inderdaad: de dood van een hond. Dat er miljoenen mensen werden opgeblazen in Independence Day deed me niet veel, maar dat die Golden Retriever nét wist te ontsnappen aan die gigantische vuurbal in die tunnel? Man, ik zat op 't puntje van m'n stoel, met 't hart in m'n keel.

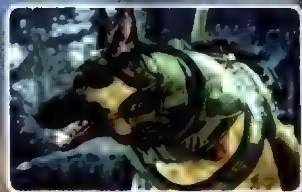
Daarentegen wordt de dood van een kat steeds vaker gebruikt als een vorm van grove humor. Een elektriciteitskabel die openligt, een pistool dat per ongeluk afgaat, een raam dat niet open had moeten staan... je kan wel gissen wat er vervolgens gebeurt. En wanneer die laatste kattenkrijs onze vermoedens bevestigt, moeten we stiekem nog vaak gniffelen ook.

OVERDUIDELIJK BETER

Maar de dood van een hond? Nooit grappig. Nóóit. (Nou, okay, met uitzondering van de 'Bunny, ball-ball!' scène uit Hudson Hawk.)

Ook in videogames zien we daarom dat honden bijna altijd afgeschilderd worden als toegankelijke, vrolijke hoofdpersonen of als loyale hulpjes. Honden zijn bijna nooit slechteriken, en als ze dat wel zijn, dan heb je negen van de tien keer te maken met hondsdolle (of, zoals in Resident Evil, geïnfecteerde) Dobermanns, wat dus niet 'hun schuld' is. De bekendste uitzondering op deze regel is natuurlijk de hond uit Duck Hunt die ervan genoot om op bijna sadistische wijze de speler uit te lachen, maar zelfs hij kan verdedigd worden: als je wél raak wist te schieten, was hij immers nét zo trots en enthousiast.

Zeggen dat honden dus 'zo slecht nog niet zijn', is het understatement van de eeuw; zelfs in onze videogames bevestigen we immers dat honden fijne goedzakken zijn waar we zielsveel van houden. Tijd om m'n Tinder-profiel aan te passen. Dus, sorry dames: honden zijn overduidelijker beter dan katten!



Call of Duty: Ghosts (2013) *Riley*

Toen Call of Duty: Ghosts werd aangekondigd en Activision vertelde hoe belangrijk de aanwezigheid van Duitse Herder Riley zou zijn, was iedereen online er zeker van dat deze goed getrainde hond uiteindelijk het loodje zou leggen. Maar, neen! Riley loopt een schotwond op maar overleeft de campaign. Gelukkig, want een hond die laagvliegende helikopters kan neerhalen, moet altijd blijven leven.



Mad Max (2015) *Dinki-Ditrouw*

In het universum van Mad Max is 'Dinki-Di' de naam van een merk hondenvoer. De reden dat de viervoetige compagnon van Max dezelfde naam krijgt, is omdat monteur Chumbucket honden alleen gezien had als afbeeldingen op de blikken hondenvoer van het gelijknamige merk. Enfin, behalve schattig, is Dinki érg goed in het detecteren van landmijnen.



Fallout 4 (2015) *Dogmeat*

Je trouwe viervoeter Dogmeat noemen? Een prachtig voorbeeld van de macabere humor die de Fallout serie rijk is. Dogmeat is altijd al een belangrijk onderdeel van de franchise geweest, maar vooral dankzij zijn Fallout 4-incarnatie wordt Dogmeat gezien als een van de meest geliefde honden in gaming ooit. Saillant feit: Dogmeat is gebaseerd op de hond uit de film Mad Max 2.



Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015) *D.D.*

2015 was een goed jaar voor digitale honden, maar de beste was zonder twijfel D.D. Ik verkoos deze getrainde wolfshond zelfs boven de halfnaakte en extreem accurate sniper Quiet als het om missiepartners ging. Niet in de laatste plaats omdat het nooit ging vervelen om op enigszins realistische wijze een hond iemands keel te zien doorsnijden met een jachtmes. Braaf!



Poochy & Yoshi's Woolly World (2017) *Poochy*

In Super Mario World 2: Yoshi's Island waardeerden we Poochy al vanwege z'n onoverwinnelijkheid. Zo kon dit beest probleemloos over lava lopen, wat hem in feite tot een kwijlend vlot maakte. Maar het mooiste aan Poochy is z'n oneindige enthousiasme en levensvreugde; hij vergezelt Yoshi altijd met kwispelende staart en onvoorwaardelijke loyaliteit. En zelfs als een klos garen is ie nog een schatje!

BREATH OF THE WILD
HET EINDE VAN DE ZELDA TIJDLIJN?



Wie 'The Legend of Zelda' zegt, zegt avontuur, epiek, magie en actie. Sinds een paar jaar geleden zegt men echter ook 'driedubbele tijdlijn!' Al kan dat dit jaar met Breath of the Wild weleens helemaal gaan veranderen...

Het fijne aan de Zelda games is dat ze, ondanks hun epische en mythologische achtergrond, altijd gameplay centraal hebben gesteld. Ondanks dat elk deel een groots, meeslepend verhaal vertelt over een jonge avonturier die puur dankzij z'n goddelijke moed een haast onverslaanbaar demonisch kwaad weet te overwinnen, is dat verhaal nooit het voornaamste uitgangspunt geweest; Nintendo creëert meestal eerst de wereld en bijbehorende gameplay concepten, en vertelt dáár vervolgens een verhaal omheen.
Gameplay (zoals het verkennen van kerkers, het oplossen van puzzels en het bevechten van monsters) en het daaruit voortkomende plezier is dus waar de Zelda naam voor staat; de verhalen zijn er eigenlijk alleen maar om dat plezier te ondersteunen en context te geven.
Legendarische Zelda ontwikkelaars Shigeru Miyamoto en Eiji Aonuma hebben zelfs in het verleden meerdere malen gezegd dat de Zelda games niet gezien moeten worden als vervolgen van elkaar en dat er geen overkoepelend verhaal is dat ze allemaal verbindt. Elk deel moest beschouwd worden als een hervertelling en/of nieuwe interpretatie van hetzelfde verhaal over goed versus kwaad, als een oud religieus verhaal dat in elk land anders verteld wordt en daardoor unieke elementen bevat.

MULTIVERSUM

Dat veranderde allemaal in 2011, toen Nintendo ter ere van **Skyward Sword** een prachtig boek uitbracht genaamd ***Hyrule Historia***, wat meteen door de fans werd omarmd als de officiële Zelda Bijbel. Naast vele pagina's vol prachtig artwork, bevatte het ook iets wat de toekomst van gamings meest legendarische franchise voorgoed zou veranderen: een ***officiële Zelda-tijdlijn***, waarin alle games met elkaar werden verbonden en zelfs de narratieve gaten ertussen werden gevuld.
Dit was voornamelijk om de vele gepassioneerde fans tegemoet te komen; fans die duizenden uren spendeerden om, op online fora en in YouTube videos, alle games zélf te verbinden. Dat die verbindingen er dus eigenlijk nooit waren, boeiden de vele fanatiekelingen niet.

Hoe dan ook, Nintendo heeft een tijdlijn weten te fabriceren die alle games tot en met Skyward Sword met elkaar verbindt én relateert. Het opvallende van deze tijdlijn? Dat het er op een gegeven moment drie zijn; dankzij de tijdreis praktijken van Ocarina of Time spreken we dus niet zozeer over het Zelda universum als over het Zelda múltiversum.



HYRULE

De mythologie van de franchise en het fantasievolle koninkrijk Hyrule begint met **Skyward Sword**, waarin wordt uitgelegd dat opperdemoon Demise het land wilde overnemen met behulp van de almachtige Triforce reliek, maar tijdelijk tegengehouden werd door de godin Hylia. In de hoop ooit een middel te vinden om Demise voorgoed te verslaan, laat Hylia zichzelf reïncarneren als een vrolijk, blond meisje genaamd Zelda. Haar jeugdvriend, een jongen genaamd Link, blijkt vervolgens de door de godin gekozen held te zijn.

Link verslaat Demise met behulp van het Master Sword, maar niet voordat Demise belooft dat ook híj continu zal terugkeren om de volgende incarnaties van Zelda (lees: de godin Hylia) en Link te dwarsbomen.

En zo voltrekken zich, honderden jaren na Skyward Sword, de gebeurtenissen van **Ocarina of Time**, waarin de reïncarnatie van Demise (Gerudo koning Ganondorf) de afstammeling van Zelda ontvoert. Ganondorf wordt, zelfs in zijn demonische vorm als Ganon, verslagen door de afstammeling van Link, die door te tijdreizen z'n volwassen vorm heeft weten aan te nemen én het nu legendarische *Master Sword uit z'n voetstuk heeft weten te trekken*.



DE RAMPSPOED TIJDLIJN

Na Ocarina of Time splitst de officiële tijdlijn zich in drieën. In de meest prominente ervan blijkt Link gefaald te hebben om Ganondorf te verslaan, waardoor de demonische Gerudo de volledige Triforce én Hyrule weet te bemachtigen. Dit leidt uiteindelijk tot een Tijd(lijn) van Rampspoed. In de overige (en kortere) twee tijdlijnen heeft Link wél weten te winnen, waarna hij door prinses Zelda teruggestuurd werd naar zijn jeugd; de twee overige tijdlijnen bestaan daarom uit de tijd waar Link naar werd teruggestuurd (de Jeugdige Tijdlijn) én de tijd waar de volwassen Prinses Zelda dus in achterblijft (de Volwassen Tijdlijn).

Hoe dan ook, het is in de Rampspoed Tijdlijn waar de eerste drie Zelda-games zich afspelen: plotgewijs gezien **A Link To the Past**, **The Legend of Zelda** en, uiteindelijk, **Adventure of Link**.

In A Link to the Past wordt Ganon (nu voorgoed een zwijnachtige demoon) eindelijk geslacht door een nieuwe Link, maar weet na enkele eeuwen tóch weer terug te keren uit de dood.

In The Legend of Zelda (de allereerste game in de serie) weet wéér een nieuwe Link de opnieuw tot leven gewekte Ganon te doden, waarna diezelfde held in Adventure of Link voorgoed weet te voorkomen dat zijn bloed gebruikt wordt om Ganon voor een tweede keer te laten herrijzen.



JEUGDIGE EN VOLWASSEN TIJDLIJNEN

Na Ganondorf in de toekomst verslagen te hebben, wordt Link teruggestuurd naar de Jeugdige Tijdlijn, waar hij de gebeurtenissen van Ocarina of Time volledig weet te voorkomen. Terwijl hij vervolgens in **Majora's Mask** het stadje Termina redt van een demonisch masker én een kelderende maan, wordt Ganondorf gearresteerd voor zijn verraad in Ocarina of Time en verbannen naar de Twilight Realm. Tegen alle verwachtingen in weet Ganondorf zich de Twilight Realm echter meester te maken, en na vele eeuwen keert hij terug naar Hyrule met een heel leger aan Twili-monsters.

Dit is waar **Twilight Princess** begint, en waar een nieuwe Link (die in een wolf kan veranderen) het opneemt tegen *Ganondorf*, met behulp van een nieuwe Zelda en Midna (de titulaire prinses van de Twilight Realm).

Tenslotte is er nog de Volwassen Tijdlijn, waarin Ganondorf, na verslagen te worden in Ocarina of Time, weet terug te keren. Maar omdat Link (de 'Hero of Time') teruggekeerd is naar de Jeugdige Tijdlijn is er niemand om het tegen de teruggekeerde Ganondorf op te nemen, en in de nasleep hiervan wordt heel Hyrule opgeslokt door de zee.

Dit is waar Wind Waker om de hoek komt kijken, waarin een nieuwe Link (de 'Hero of Winds') eindelijk de teruggekeerde Ganondorf weet te verslaan, waarna hij samen met een groep piraten op zoek gaat naar een land om New Hyrule op te bouwen.

SPECULATIE

Nu Breath of the Wild nog maar enkele weken van ons verwijderd lijkt, is het interessanter dan ooit om naar deze officiële tijdlijnen te kijken. Waarom? Omdat alles erop wijst dat Breath of the Wild zich aan het einde ervan bevindt. Of beter gezegd, aan het einde van alledrie; Breath of the Wild líjkt de drie Tijdlijnen namelijk te gaan herenigen en de climax ervan te gaan vormen (net zoals Skyward Sword juist aan het begin van alles stond).

Volgens Aonuma is de toevoeging van *Wolf Link* (via de amiibo) meer dan een leuke easter egg en zal Breath of the Wild connecties hebben met Twilight Princess, wat automatisch connecties betekent met de Jeugdige Tijdlijn. Tegelijkertijd bevat de game ook de Koroks en voorwerpen als de Salt Rock; beiden het gevolg van Wind Waker en z'n oceaan, waarmee er duidelijke connecties worden gemaakt met de Volwassen Tijdlijn. Dan is er aan het begin van Breath of the Wild ook nog die oude man die Link wegwijs maakt; hij oogt identiek aan de zeven sages uit A Link to the Past én vervult een soortgelijke rol als de iconische oude gozer aan het begin van The Legend of Zelda. Bam: Rampspoed Tijdlijn.

Toen Nintendo zei dat Breath of the Wild de meest uitgebreide en complete Zelda game ooit zou worden, gingen we ervan uit dat ze het puur over gameplay hadden, maar het begint er steeds meer op te lijken dat ze daarmee ook het verhaal bedoelden. Wie weet is Breath of the Wild zelfs het begin van een nieuwe, vierde tijdlijn! Als de verschrikkelijke Zelda games van de Philips CD-i daar maar niet onder worden geschaard, vinden wij alles best! ✖



GAMEN MET EEN KORT LONTJE

FREAKING F#@#%%$ KUTGAME!!!



Les 1 Journalistiek: de kop van een artikel moet de lading van het verhaal dekken. Nou, dan zitten we in dit geval spot on. Want hoe vaak roept JJ dit wel niet tijdens het gamen... per dag!

Gamen is emotie. Je verbaast je, schrikt, wordt blij, baalt, wordt verdrietig, angstig, je juicht, je wordt nieuwsgierig, gelukkig... of je gaat compleet over de zeik. En dat laatste overkomt mij vaak. Te vaak. Games halen regelmatig het slechtste in mij naar boven.

DOPAMINE EN CORTISOL

Sinds kort weet ik dat ik er niks aan kan doen. Tijdens het gamen komen er 'stofjes' vrij in je hersens. Stofjes die getriggered worden door bepaalde handelingen. De twee belangrijkste stofjes zijn dopamine en cortisol. Simpel gezegd geeft dopamine je een kick en cortisol zet aan tot actie. Een ander belangrijk stofje is testosteron. Een hormoon dat je eeh, temperament geeft. Nu heb ik laatst een test laten doen en daaruit bleek dat ik bovengemiddeld veel testosteron aanmaak. Oftewel, ik heb een kort lontje. Handig voor het trainen in de sportschool, maar voor gamen... niet echt.

Ik erger me heel snel aan eigen falen en verliezen. En uit die 'ergernis-prikkel' (testosteron) komt rap een actie voort (cortisol) omdat ik het gevoel van verliezen en falen naar vind. En dat kutgevoel moet weg, dus ontlaad ik de frustratie via schreeuwen en gooien. De opluchting die daarop volgt, geeft me weer dopamine (kick). Dan ben ik even weer (een beetje) happy. Testosteron zorgt er ook voor dat je 'het mannetje' wil zijn en wil winnen. En winnen geeft dopamine en een kick. Als dat dus niet lukt...

ZELFONDERZOEK

Het lullige van dopamine is dat het shotje dat je krijgt de eerste keer het lekkerst is. Daarna heb je meer en meer nodig. Oftewel, ik moet elke keer winnen en bij verlies nog harder/langer schreeuwen en gooien om het rotgevoel weg te krijgen. Zie daar mijn leven...

Nou ben ik niet de enige met dit probleem. Ik zie op events en YouTube filmpjes overal gamers tekeer gaan. Maar wat in die games maakt ons dan zo kwaad? Welke soorten gameplay brengen ons over de zeik? Ik ging op zelfonderzoek uit en dat leidde tot een top 5 woedeaanvallen. Waarbij mijn omgeving bij nummer 1 echt effe de kamer dient te verlaten.



VLOEKEN BIJ FIFA

Ik ben een emotionele gamer; ik ben bang, schrik, lach en huil om games. Maar echt boos... zelden. Alleen bij fanatiek competitief gamen, zoals bij een potje FIFA. Dan kan ik tot vloeken en tieren overgaan. Omdat de game domme shit doet, maar eigenlijk meestal omdat ik boos op mezelf ben vanwege een stomme fout of een verkeerde keuze.

De truc is dan te erkennen dat je boos bent door je eigen fouten. Zodra je dat doet, kun je er alleen maar van leren en beter worden.



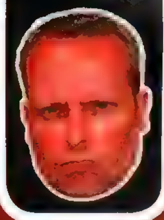


TJEERD MAAKT ME GEK

Bij mij varieert het. Het ligt er vooral aan of ik in gezelschap game of niet. Als ik bijvoorbeeld in m'n eentje Mario speel en tien keer in hetzelfde level afga, blijf ik rustig. Ik weet dat het aan mezelf ligt, dat ik beter moet zijn en dat geduld het langste duurt. Frustratie zit dan alleen maar in de weg.

Maar verlies ik van Tjeerd of een ander persoon in FIFA (maar vooral van Tjeerd), dan sla ik letterlijk op tilt. Ik voel die priemende ogen, hoor het gegniffel en word gek!





TOP 5 WOEDEAANVALLEN

5. ZWAAR VERLIEZEN

Frustratielevel: 6
Uiting: Mild vloeken.
Het klinkt raar, maar een pak op mijn broek krijgen, kan ik best wel soort van hebben. Ik faal dan niet, die gast is gewoon veel beter. Ik krijg meer een gevoel van algemene malaise en wanhoop dan kwaadheid. Maar... de eerste goal tegen is altijd goed voor een stevige vloek.



4. DE WEG KWIJT ZIJN

Frustratielevel: 7
Uiting: Schreeuwen en vloeken.
Als ik ergens pissig van word, is het van de weg kwijt zijn in een game en vervolgens doelloos een minuut of tien rondlopen. Begrijp me goed, dat je af en toe moet zoeken, hoort bij een game, maar als je een paar minuten vastzit, dan vind ik dat een game dat moet zien en hints dient te geven. Doen ze dat niet, dan is de beer los. Mijn scheldpartijen gelden dan vooral de developer in kwestie. Die kan er dan niks van en ik wens ze allerhande kwaaltjes toe. Vrij triest en kinderachtig. Zeker omdat de oplossing vaak simpel blijkt te zijn.



3. LULLIG VERLIEZEN

Frustratielevel: 8
Uiting: Hard schreeuwen en schelden. Controller gooien.
Hard geasswhooped worden, kan ik dus hebben. Nipt of onterecht verliezen niet. Niks is zo fucked up als vlak voor tijd met 1-0 verliezen. En natuurlijk altijd onterecht. Dan gaan de hormoontjes wel los hoor. Mijn shotje dopamine is weg. En de controller ook.



2. EINDBAZEN

Frustratielevel: 9
Uiting: Meerdere keren controller gooien, slaan op stoel.
Ik geef het eerlijk toe; ik ben niet de meest bedreven gamer op de redactie (op FIFA na dan). En een game als Dark Souls of The Witcher is een ware helletocht voor me. Er zijn dan ook veel momenten dat ik die negatieve emoties (onkunde) niet de baas ben. En dan begint de ellende. Zeker bij eindbazen battles waar ik keer op keer af ga. Gooien is dan een zekerheid. En dat trekt dat beestje op een gegeven moment niet meer. Bloodborne was dan ook goed voor twee gesloopte stukjes hardware.



1. NIET WERKENDE GAME/HARDWARE

Frustratielevel: 10
Uiting: Langdurig vloeken en controller smijten (wat iets anders is dan gooien).
Alle vorige punten waren nog op termijn recht te trekken. Door te winnen bijvoorbeeld. Maar een game die niet werkt, een PC die ik niet opgestart krijg, een bug die de game verneukt, dat is definitief. En dus kan ik nergens die dopamine om me weer beter te voelen vandaan halen. De woede in mijn lijf verdwijnt dan echt pas na een uur niet spelen. En een uur is lang, heel lang.





MET DINGEN SMIJTEN, DOE IK NIET

Ik heb nooit een kort lontje gehad in singleplayer games. Als iets echt te moeilijk of oneerlijk is, word ik hoogstens een beetje chagrijnig en leg ik de game een tijdje weg. Alleen tijdens multiplayer sessies word ik wel eens oprecht boos. Ik ben rationeel genoeg om niet boos te worden op een verzameling nulletjes en eentjes, maar als iemand in Smash Bros. online met Samus of Robin alleen maar wegrent en projectielen schiet, dan kan me dat nijdig maken, ja. Niet omdat ik dan word verslagen (ik weet precies wat ik ertegen moet doen) maar het speelt gewoon niet leuk. Gelukkig wordt het nooit zo erg dat ik met dingen ga smijten; ik verlaat de lobby gewoon na 't eerste potje en zoek dan een andere speler op. Het leven is kort en games zijn er voor mijn genot; boos worden is een vorm van zelfsabotage. ✖



ALLES OVER DE REVOLUTIONAIRE NIEUWE CONSOLE VAN NINTENDO

SMACK MY SWITCH UP!

Toen het duidelijk werd dat de Wii U geflopt was, waren alle ogen nóg strakker op Nintendo gericht dan voorheen. Iedereen wilde immers weten waarmee ze deze teleurstelling zouden wegspoelen. Zouden ze weer met iets geniaals en unieks komen? Met iets dat net als de Wii gaming voorgoed zou kunnen veranderen?

De codenaam van de opvolger van de Wii U was het simpele en stoere 'NX'; als in de Nintendo X. Klonk als een behoorlijke overtreffende trap, nietwaar? Als de ultieme Nintendo console zelfs. Nou, nu we de kwaliteiten van het apparaat - dat inmiddels dus de naam Nintendo Switch draagt - in levenden lijve hebben mogen ervaren, kunnen we zeggen dat het inderdaad als een ultiem apparaat aanvoelt.

De Switch is namelijk een uiterst gestroomlijnde culminatie van bijna alle voorgaande apparaten die Nintendo ooit heeft gecreëerd, zowel wat consoles voor onder je tv betreft als qua handhelds.

Enerzijds is de Switch namelijk de broodnodige evolutie van het slecht uitgewerkte Wii U-concept, wat trachtte AAA-gaming probleemloos te kunnen laten schakelen van de tv naar een draagbaar scherm. Het probleem met de Wii U was echter dat de GamePad het nauwelijks aankon om ook maar een paar meter van de console verwijderd te zijn, waardoor dit unique selling point als sneeuw voor de zon verdween.

Maar de Switch dan? Nou, als je vriendin effe The Bold & the Beautiful wil kijken op tv, dan trek je de console gewoon uit z'n dock en neem je het al spelend mee, waar naartoe je maar wil. Al stap je in het vliegtuig naar Mauritius; je hoeft pas te stoppen met spelen als de accu leeg is. Wat waarschijnlijk eerder is dan je voet zet op Mauritius, maar daarover later meer.

UNDERSTATEMENT

Anderzijds is de Switch dus ook de onofficiële opvolger (en evolutie) van de 3DS. Want wanneer je de Switch niet aan je tv hebt hangen, is het gewoon een handheld. De meest krachtige en innovatieve ooit gemaakt zelfs, die geen concessies hoeft te doen wat betreft kwaliteit van de games (hij kan namelijk dezelfde games draaien die je thuis op je tv kunt spelen) én ook nog eens vele besturingsmogelijkheden biedt.

De zijkanten van de Switch zijn verwijderbaar en vervolgens te gebruiken als de twee helften van één uiterst geavanceerde controller (de evolutie van de Wii-afstandsbediening en nunchuk) of apart als twee kleine doch complete controllers voor directe, lokale multiplayer. Wanneer was de laatste keer dat jij probleemloos met je maat op één handheld tegelijk speelde? Juist, nooit.

De Switch is dus veel, véél meer dan slechts een geslaagde versie van de Wii U; het is werkelijk de ultieme evolutie van alles waar Nintendo aan gewerkt heeft sinds ze besloten om digitale spelletjes te gaan maken. Zeggen dat we enthousiast zijn voor deze nieuwe console (én handheld) is dus een understatement.

In Frankfurt speelden we onlangs een halve dag met het apparaat, zodat we je er de komende pagina's alles over kunnen vertellen.



LAUNCH FACTS

Datum: 3 maart 2017
Prijs: € 330,-
In de doos: Nintendo Switch met 6,2 inch multi-touchscherm, twee Joy-Con controllers, houder om die twee samen te voegen tot één controller, twee Joy-Con polsbandjes, een Nintendo Switch houder (het dock waarmee je 'm verbindt met stroom en tv), HDMI-kabel en voeding. Er zijn twee versies: een met grijze en een met gekleurde Joy-Con.
Launchgames: The Legend of Zelda: Breath of the Wild, 1-2 Switch, Super Bomberman R, Skylanders Imaginators en Just Dance 2017.





DE JOY-CON

Wat is de Switch toch een prachtig en indrukwekkend apparaat, met z'n strakke, tabletachtige vormgeving en flexibele functionaliteit. Toch zit de meeste magie van deze nieuwe console in z'n ogenschijnlijke onopvallende controllertjes.
De Joy-Con (wat á la Pokémon zowel enkel- als meervoud is) hebben namelijk meer kwaliteiten in huis dan slechts het feit dat je beide helften gemakkelijk van de Switch kunt afschuiven. Al is dat op zichzelf

"De Switch is veel, véél meer dan slechts een geslaagde versie van de Wii U."

ook al erg fijn, gezien je de twee delen gewoon kunt blijven gebruiken als één volle controller. Je hebt de bijgeleverde Joy-Con Grip dus niet nodig; je kunt je armen gewoon langs je lichaam houden en relaxt gamen met één Joy-Con in elke hand.
De veelzijdigheid van de twee delen wordt pas echt duidelijk wanneer je met een vriend wil multiplayeren, want je hebt geen tweede set Joy-Con nodig; elke helft kan namelijk als één volledig controllertje gebruikt worden door het ding simpelweg een kwartslag te draaien. Een control stick, vier actieknoppen en twee (ingenieus geplaatste) schouderknoppen is genoeg om het gros van de games mee te spelen.

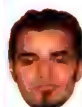


Daarnaast bevat elke Joy-Con ook nog eens een versnellingsmeter én gyroscoop, zodat het net als een Wii-afstandsbediening (met Wii Motion Plus) op nauwkeurige wijze je bewegingen kan registreren.
De rechter Joy-Con bevat echter nóg een feature, eentje die die de linker Joy-Con mist: een gevoelige infrarode camera, waarmee je de vorm én locatie van bijvoorbeeld je handen kunt meten. Erg indrukwekkend speelgoed.
Maar we zijn er nog niet: elke Joy-Con bevat ook een zeer geavanceerde vorm van haptische feedback, wat door Nintendo is omgedoopt tot 'HD Rumble'. Hiermee kan de Joy-Con je, door middel van zeer secure trillingen, op overtuigende wijze het gevoel geven dat je de meest specifieke handelingen aan het uitvoeren bent, zoals het vullen van een kan water, het schudden van ijsblokjes in een glas, en, jawel, het trekken aan uiers. Uiterst indrukwekkende tech, wat nog imposanter wordt gemaakt door 't feit dat al deze eigenschappen in die kleine controllertjes verwerkt zijn.
Het grootste nadeel hiervan is echter wel dat 't die krengen erg duur maakt: een nieuw setje Joy-Con kost zo'n 75 à 80 euro. En een enkele helft? 50 knaken. Ook mist de set een d-pad: om de twee helften symmetrisch te houden, is de d-pad op de linker Joy-Con vervangen door vier 'directional buttons', zodat ze als actieknoppen gebruikt kunnen worden wanneer de controller op z'n zij wordt gehouden. Wie dus erg graag een d-pad wil (om bijvoorbeeld Ultra Street Fighter II: The Final Challengers degelijk te kunnen spelen) zal dus zo'n 80 euro moeten lappen voor een Switch Pro Controller. »



AWKWARD VERZAMELING MINIGAMES
1-2-SWITCH



1-2-Switch moet voor de Switch zijn wat Wii Sports was voor de Wii en Nintendo Land voor de Wii U: een bonte verzameling tech demo-achtige minigames waar de veelbelovende mogelijkheden van deze nieuwe controller(s) mee worden getoond. En, eh, wat dat betreft is 1-2-Switch een daverend succes, want wat je hier kunt spelen, heb je nog nooit elders beleefd.

In **Eating Contest** moet je de infrarode sensor van de rechter Joy-Con op je mond richten en vervolgens zo snel en veel mogelijk hapbewegingen maken; de sensor meet dan precies hoeveel happen je genomen hebt en berekent vervolgens hoeveel virtuele boterhammen je gegeten hebt.

Nu al berucht is **Milk**, waarin je het melken van een koe simuleert door een beweging uit te voeren die, eh, zeer suggestief is (understatement van 't jaar). Ja, we stonden net zo perplex als jij.

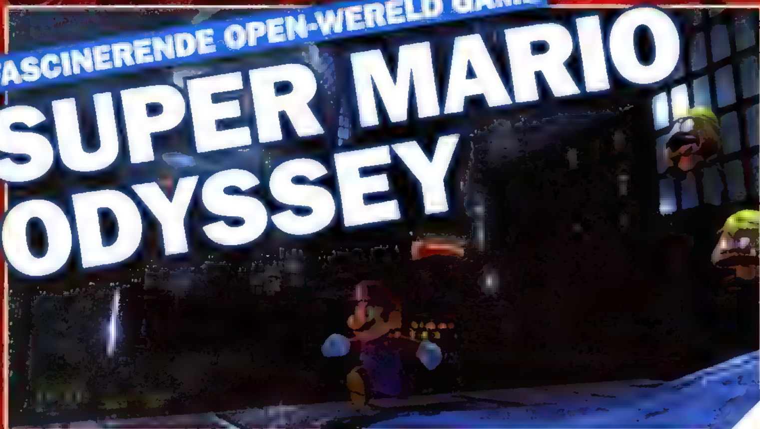
En toch is er veel voor deze beschamende verzameling minigames te zeggen, want er is één belangrijk ding dat we nog niet genoemd hebben: een enkele minigame uitgezonderd, hoef je níet naar het scherm te kijken. Het knappe aan 1-2-Switch is dat het volledig draait om wat je voelt (dankzij de HD Rumble) en de persoon waarmee je speelt. En het feit dat je bij veel games niet naar een scherm hoeft te kijken, komt het sociale aspect zeer ten goede.

Nergens komt dit beter naar voren dan in de minigame **Quick Draw**, waarin je de Joy-Con langs je heup houdt, je tegenstander recht in de ogen aankijkt, en dan wacht op een geluidssignaal, waarna je zo snel mogelijk je Joy-Con 'trekt' en de persoon tegenover je neerschiet. Deze minigame is oprecht verslavend, mede omdat het zowel je reactietijd tot in honderdsten van een seconde nauwkeurig weet te meten als dat het de hoek van je schot berekent; te veel omhoog of omlaag gericht betekent een gemist schot. Combineer dit met het strak aankijken van je tegenstander (wat het wachten op het signaal erg spannend maakt) en je hebt een unieke en oprecht toffe minigame.

Is dit genoeg om 1-2-Switch te redden? Nee, daarvoor lijken de overige spelletjes echt te awkward. Als de game gratis met de console gebundeld kwam, dan had het nog best een succes kunnen worden, maar helaas verwacht Nintendo dat mensen hier geld voor gaan neerleggen, en dat gaat echt niet gebeuren. Jammer.

Release: 3 maart 2017

FASCINERENDE OPEN-WERELD GAME
SUPER MARIO ODYSSEY






Ja, ja... mijn reden om een Switch te kopen is gearriveerd hoor. Of nee, helaas is hij nog niet gearriveerd. Super Mario Odyssey komt pas in november of zo. De game was dan ook nog niet speelbaar in Frankfurt. Maar vanaf de eerste keer dat ik de trailer zag, wist ik: dit is de Mario waar ik al heel lang op wacht.

Weet je 't nog, je eerste keer Super Mario 64? Waarin Mario voor het eerst in 3D kon rennen en springen? Je wordt uit die groene buis geknald, en gaat meteen lekker los. Genieten van de wendbaarheid van dat driftig stappende mannetje en de enorme vrijheid die de kasteeltuin je biedt. Eenmaal in het kasteel ontdek je nog meer werelden om met Mario te verkennen. Je kent ze nog wel, die sneeuwwereld met die pinguïns, die waterwereld met dat schip. De wereld waarin dingen soms groter, soms kleiner waren...

De tweede 3D-Mario liet je opnieuw nieuwe werelden verkennen. Maar in Super Mario Sunshine kwam dat - mede door die gekke waterspuit op je rug - nooit helemaal goed uit de verf. Eigenlijk waren de hindernisbaanachtige levels zonder waterspuit nog het leukste aan de game.

Sindsdien zijn álle Mario games die verschenen gebaseerd op dat hindernisbaan aspect; zelfs in 3D-games als Galaxy en 3D World moest je vooraf bepaalde wegen volgen.

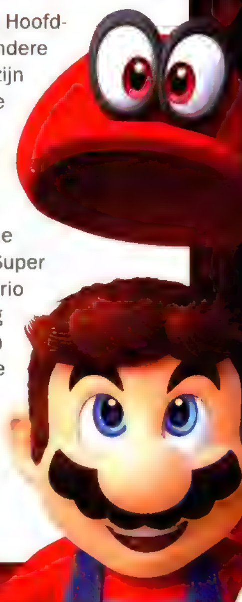
God, wat heb ik die open-wereld aspecten - ga waar je wil, zoek het maar uit - van Mario gemist. En nu zijn ze dus terug. Op een uiterst fascinerende manier.

In Super Mario Odyssey verken je niet voor de zoveelste keer een ijswereld, waterwereld of woestijn in het eeuwige Mushroom Kingdom. Nee, je mag lekker gaan hopsen in een New York-achtige stad, een verblindend fel gekleurde voedselwereld, een Mexicaans ogend dorp en, eh, een duister landschap met omgekeerde piramides. Écht avontuurlijk, dus.

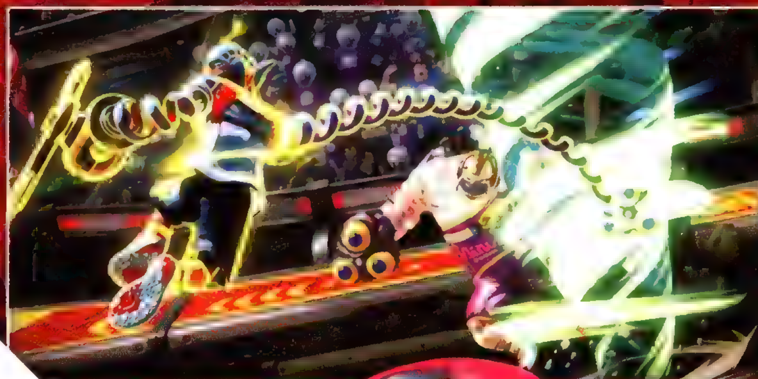
Wat Mario's wendbaarheid betreft: naast al z'n vertrouwde 3D-sprongen (en dat zijn er inmiddels heel wat) kan hij dit keer ook zijn pet gooien om die vervolgens als opstapje te gebruiken. Hoofddeksels lijken sowieso een bijzondere rol in Odyssey te gaan spelen; er zijn konijnen met hoeden als nieuwe mini-bazen en eindbaas Bowser is helemaal de pimpmeester met zijn hoge hoed.

Nog even terug naar de hindernisbaan-3D-Mario's. Ondanks de grotendeels lineaire opzet waren Super Mario Galaxy 1 & 2 en Super Mario 3D World natuurlijk beestachtig goede games. En dus is het fijn om te weten dat de studio achter deze games, Nintendo Tokyo EAD, dezelfde studio is die nu de eerste 'open wereld' 3D-Mario in vijftien jaar gaat maken, die je dus kunt spelen waar je maar wil.

Release: november 2017







VECHTGAME MET GROOT BEREIK
ARMS



'Punch-Out!! meets Splatoon', zo beschreef ik deze opvallende vechtgame, waarin je met personages bokst met extreem lange armen. Door de lengte van de ledematen kan de afstand tussen jou en je tegenstander dusdanig groot worden dat het vechten af en toe aanvoelt als schieten.
Conceptueel is ARMS daarom ook meesterlijk; het is de eerste vechtgame (sinds Super Smash Bros.) die iets wérkelijk nieuws en verrassends weet te doen met het genre, zonder de essentie ervan te verliezen. Naast (erg ver) slaan kun je dus gewoon blocken, worpen uitvoeren en superaanvallen inzetten, en ik merkte dat mijn ervaring met competitieve vechtgames hier dus goed van pas kwam. Anders dan bij andere vechtgames is het feit dat je hier vaak moet richten waar je dénkt dat je tegenstander gaat zíjn, in plaats van waar hij of zij ís, wat ARMS een unieke strategische laag geeft.
Dit wordt allemaal wel enigszins ondermijnd door de nadruk op motion controls; het is de bedoeling dat je dit allemaal uitvoert door daadwerkelijk met de Joy-Con helften in je handen te gaan meppen. Ironisch genoeg is dit mínder intuïtief dan gewoon op knoppen drukken (aangezien mensen in het echte leven geen Dhalsim-armen hebben) maar blijkbaar zal de uiteindelijke game gelukkig ook de optie bevatten om de game op traditionele wijze te spelen.
Release: Lente 2017



VIJF DINGEN WAAR IK NIET ZO BLIJ VAN WORD



1) Hoge prijzen. De Switch gaat zo'n 330 euro kosten. Toch iets meer dan de verwachte 300 of gehoopte 280 euro. En dan ben je er nog niet. Games? Reken op zo'n 50 euro voor de minigame verzameling 1-2-Switch of 65 euro voor Zelda. Pro Controllertje erbij (zie screen)? 80 euro. Een extra setje van twee Joy-Con? 75 of 80 euro. En misschien wil je ook nog wel een hoesje om 'm als handheld mee te kunnen nemen. De prijs zou weleens de grootste horde kunnen zijn die de Switch op weg naar succes moet nemen.
2) Third-parties doen nauwelijks moeite. Uiteraard verschijnen Skylanders, Just Dance en - een aangepaste versie van - FIFA voor het systeem. Maar verder lijken third-parties dit keer nog minder moeite te doen om software naar Nintendo's console te brengen dan bij de Wii U. Skyrim, Disgaea 5... leuk hoor, maar ook een beetje mosterd na de maaltijd.
3) Te weinig capaciteit. De Switch is technisch nauwelijks sterker dan de Wii U en minder krachtig dan de PS4 en Xbox One. Daarnaast biedt ie slechts 32Gb ruimte om games op het systeem te zetten. Het is duidelijk dat Nintendo liever investeert in afschuifbare controllerhelften met HD-rumble die kunnen lezen hoeveel vingers je omhoogsteekt, dan in gangbare, moderne technologie. En daar moet ik weleens van zuchten.
4) Geen StreetPass of Miiverse. Nintendo's zelfbedachte, goed werkende, heerlijk speelse sociale netwerken zijn geschrapt voor de Switch. In plaats daarvan kunnen we aan de slag met Facebook en Twitter. Alsof we daar nog niet genoeg apparaten voor hebben.
5) Betalen voor online. Het eerste half jaar ongeveer is online op de Switch nog gratis, daarna moet je betalen voor je potjes online Mario Kart. Later dit jaar wordt meer bekend gemaakt over de abonnementsvorm die Nintendo daarvoor in gedachten heeft. Ter verzachting van de financiële pijn mag je elke maand een NES- of SNES-game downloaden, maar die verdwijnt na een maand weer van je systeem. Eh, okay. Lekker zuinig weer van Nintendo. En dat voelt niet goed in relatie tot de hoge prijzen die ze ons sowieso al laten betalen voor alles wat met de Switch te maken heeft.



VIJF DINGEN WAAR IK BLIJ VAN WORD



1) Tv-kwaliteit gaming, nu werkelijk overal. Er was vroeger een duidelijk onderscheid tussen 'grote' games die je thuis op de tv speelde en 'draagbare' spelletjes voor op handhelds. Dat verschil is de afgelopen generaties steeds kleiner geworden, maar met de Switch is dat onderscheid voorgoed verdwenen. Eindelijk.
2) De Switch is regiovrij. Dit zal het gros van de gamers weinig uitmaken, maar voor de hardcore gamer is dit een zegen. Je zult de meest obscure Japanse shit straks probleemloos kunnen importeren en het gewoon op je Europese Switch kunnen spelen, zonder een nieuw apparaat te hoeven kopen!
3) Nintendo hoeft hun aandacht niet meer over meerdere apparaten te verdelen. Voorheen moest Nintendo hun talent verdelen over studio's die aan de slag gingen met de handhelds en studio's die games maakten voor de thuisconsoles. Dat hoeft niet meer; álles zal nu op één platform verschijnen. En dat kan de kwaliteit en kwantiteit van hun games alleen maar ten goede komen.
4) Spannende nieuwe tech. Die infrarood sensor onder de rechter Joy-Con is belachelijk nauwkeurig, maar het is vooral de 'HD Rumble' die nieuwe deuren opent; deze evolutie van het ouderwetse getril van je controller geeft je de mogelijk om games daadwerkelijk te voelen. Je hoeft ze niet eens meer te zien!
5) Het wekt lokale multiplayer weer tot leven! De Switch betekent niet alleen een opleving van de handheld, maar ook van multiplayer met je vrienden in één kamer (iets wat de concurrenten met hun focus op online gaming volledig vergeten lijken te zijn). Er gaat niets boven échte, lokale multiplayer, en de Switch bewijst dit als geen ander. »

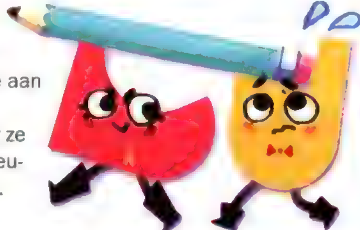


OM GEEN GENOEG VAN TE KRIJGEN
SNIPPERCLIPS





Snipperclips was wat mij betreft de leukste werkelijk nieuwe game die ik in Frankfurt speelde. Het is wel een kleine game hoor, zo'n downloadable die waarschijnlijk 15 euro gaat kosten, maar dat maakt hem niet minder vernuftig, uitdagend, verfrissend en amusant.
Het idee is dat je het Switch scherm op z'n pootje zet en met de twee Joy-Con controllers twee U-vormige poppetjes bestuurt. Daarmee moet je puzzels oplossen. En daarvoor moet je stukjes uit elkaar knippen. De plaatsen waar de poppetjes overlappen zijn uit te knippen, waardoor de ene speler de andere speler een andere vorm kan geven. Zo geef je je tegenstander bijvoorbeeld een scherpe punt om ballonnen mee door te prikken. Of je maakt er een schepje van om een bal mee te pakken. Of een haakje om mee aan een hendel te trekken.
Het is klein, grappig, spits en iets waar ze me echt achter vandaan moesten sleuren, want ik kreeg er geen genoeg van.
Release: maart 2017



INCLUSIEF LOKALE MULTIPLAYER
SPLATOON 2





Iedereen had verwacht dat de Switch een port zou krijgen van de eerste Splatoon, maar nee; we krijgen gewoon een heus vervolg! Nou ja, visueel lijkt Splatoon 2 haast identiek aan z'n voorganger; de veranderingen vinden we dan ook op gameplaygebied. Vooral qua wapens, waarvan de nieuwe Splat Dualies je zelfs de mogelijkheid geven om snelle ontwijkmanoeuvres uit te voeren.
Ook erg tof: Splatoon 2 zal, in tegenstelling tot z'n online only voorganger, lokale multiplayer bevatten. Perfect voor de Switch!
Splatoon 2 lijkt dus het schoolvoorbeeld te worden van 'meer van hetzelfde', maar in 't geval van het geweldige Splatoon is daar helemaal níets mis mee.
Release: zomer 2017



SWITCH-SWITCH-SWITCH



De naam Switch verwijst uiteraard naar de mogelijkheid om deze tv-console uit zijn dock te trekken en hem vervolgens als handheld te gebruiken. Met de bijgeleverde Joy-Con controllerhelften heb je gewoon een heel coole handheld in handen. Inclusief goede, intuïtief bedienbare knoppen (los van de wat laag geplaatste rechter stick en het ontbreken van een d-pad) en een scherm dat veel scherper en indrukwekkender is dan je op basis van 720p zou verwachten.
Schuif je de twee Joy-Con van het scherm, dan maakt het apparaat een nieuwe switch en heb je een tablet met multi-touch ondersteuning in handen. Ik heb nog geen game gezien die daar gebruik van maakt, maar het kán.
En dan volgt het volgende foefje: klap het pootje aan de achterkant van de 'tablet' uit, zet hem neer, en gebruik de twee Joy-Con als volledig operatieve controllers voor lokaal multiplayer met een vriend. De fun en het belang hiervan wordt nog weleens vergeten door mensen die de Switch online alleen maar een 'dit en een dat' noemen. De Switch is dus óók een opzichzelfstaand scherm dat je met de twee bijgeleverde controllers kunt gebruiken om zonder tv te genieten van tweespeler multiplayer. Bijvoorbeeld die van Super Mario Kart Deluxe en Splatoon 2.
Ik krijg plots zin om een Transformers liedje te zingen: ♫ 'More than meets the eye'! ♫



DE ULTIEME VERSIE
MARIO KART 8 DELUXE







MK8 was zo'n beetje de perfecte Mario Kart, wat mij betreft. Het enige wat ontbrak was een Battle mode. Dus goed nieuws dat die nu weer terug is in de Deluxe versie. En verdomd, dan is de mogelijkheid om twee items tegelijk vast te houden uit Double Dash!! ook nog eens terug.
Tel daarbij nieuwe en terugkerende parkoersen en personages, alle eerder voor MK8 verschenen DLC en de terugkeer van twee items (veertje en spookje), en tja, dan mag dit toch wel de ultieme versie van zo'n beetje de perfecte Mario Kart heten.
Als je het origineel op de Wii U al hebt, is dit misschien een beetje een zure aankoop, maar wanneer je die had overgeslagen, mag je deze optellen bij de redenen een Switch te halen!
Release: 28 april 2017

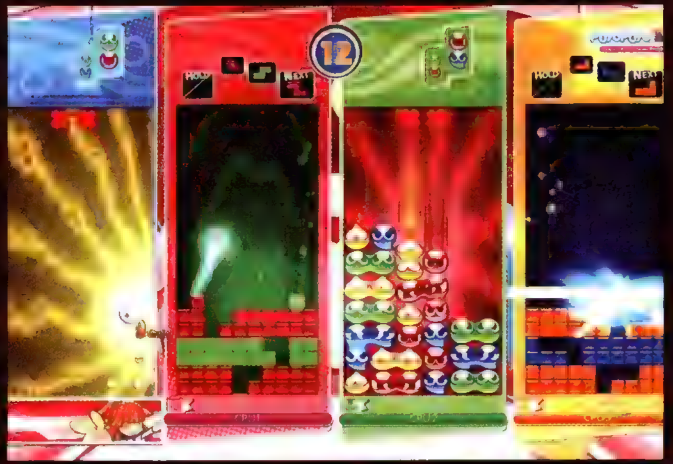
MEER GAMES



Ultra Street Fighter II: The Final Challengers verraste me uiterst aangenaam, vooral omdat het géén luie port van het meer dan acht jaar oude HD Remix blijkt te zijn. Nee, dit moet de definitieve versie worden van de belangrijkste vechtgame ooit gemaakt, mede dankzij de toevoeging van de personages Evil Ryu en Violent Ken. De game komt ergens in 2017 uit.

Een wellicht nog grotere verrassing was het door Konami (!) uitgegeven **Super Bomberman R**, dat in de loop van maart uitkomt. We kunnen ons de laatste keer dat er een lekkere, ouderwets goede Bomberman werd uitgebracht immers niet meer herinneren. Deze game combineert een toffe singleplayer campaign met ouderwets goede Bomberman multiplayer actie; precies het type simpele doch verslavende partygame waar de Switch zo perfect voor is.

Een ander mooi voorbeeld hiervan is **Puyo Tetris** (zie screen), dat de hectische puzzle gameplay van Puyo Pop (waarbij je bonen van bepaalde kleuren bij elkaar moet plaatsen) perfect combineert met die van Tetris (waarbij je blokken effectief moet zien te stapelen). In de ene modus kun je het als Tetris speler opnemen tegen een Puyo speler en andersom, en in de andere modus worden de twee games letterlijk met elkaar gefuseerd voor een compleet nieuwe ervaring. Puyo Puyo Tetris komt rond de zomer uit.



VERDER SPELEN OP DE HANDHELD

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD



Tijdens mijn Switch sessie met Zelda kreeg ik weer twintig minuten de tijd om het inmiddels bekende plateau op een lekker groot tv-scherm te verkennen. Niet verkeerd, maar voor mij dus niet nieuw. Wel nieuw was dat ik dit voor het eerst niet met de Wii U Gamepad maar een Switch controller in mijn klauwen beleefde. Maakt dat veel verschil dan? Niet echt, eigenlijk. Waarschijnlijk komt het door de fascinerende open wereld van Zelda, maar ik deed op tv gewoon de dingen die ik deed, zonder veel aandacht te besteden aan de manier waarop. Totdat iemand van Nintendo me adviseerde de controller neer te leggen en de Switch uit zijn dock te trekken.

Ik keek naar het scherm tussen mijn klauwen, drukte op de A-knop, en daar was precies dezelfde Zelda game, precies waar ik was gebleven, maar dan op mijn handheld.

In feite is dit 'foefje' weinig meer dan het loskoppelen van je PC van een tv, natuurlijk. Het bijzondere gevoel zit 'm waarschijnlijk in het idee dat ik de tv-games die Nintendo maakt binnenkort overal kan spelen. Een fijn idee, wat mij betreft.

Inhoudelijk kwam het beste nieuws niet uit mijn speelsessie maar uit een fenomenale trailer die vast niet alleen mij kippenvel bezorgde. Redenen? Het ontzagwekkende contrast tussen de fragiele Link en de gigantische wereld. Alsof hij dit keer écht te klein is voor het avontuur dat hem wacht. De gewonde, huilende, radeloze Zelda die zich in Links armen werpt. Link die dan toch dapper ten strijde trekt. En daarbij die muziek! Die muziek! Aaaaaah!

Release: 3 maart 2017



(OUWE) RPG'S

Wanneer je dol bent op RPG's en de laatste jaren vooral Nintendo games hebt gespeeld, zijn er nog best wat leuke dingetjes die al in het eerste jaar voor de Switch moeten verschijnen, zoals Disgaea 5 Complete, Skyrim en I Am Setsuna. Andere RPG's op de Switch-lijst (zonder duidelijke datum) Xenoblade Chronicles 2 (zie screen), Dragon Quest 10 en 11, Dragon Quest Heroes 1 en 2, een nieuwe Shin Megami Tensei, Project Octopath van Square Enix en een nieuwe 'Tales of...' van Namco Bandai. ✖



TOP 10 POWER LADIES IN DE GAME-INDUSTRIE

We zijn bij de PU al tijden klaar met vrouwonvriendelijkheid in en om games. Er gamen bijna net zoveel vrouwen als mannen. En ja, ze spelen ook massaal hardcore games. So get over it! Maar hoe zit het in de industrie zelf? Werken daar al evenveel dames als heren? JJ zocht het uit.



We kunnen natuurlijk allemaal roepen dat vrouwen net zo goed gamen en games kunnen maken als mannen, maar als meiden geen rolmodellen hebben, dan schiet het voor geen meter op.
Okay, met de rol van vrouwen in games gaat het zeker de goede kant op. Krachtige en coole vrouwelijke leading characters komen steeds vaker voor in spellen, dames staan ook regelmatig op de cover van een spel en veel meer games bieden vandaag de dag de mogelijkheid om zowel een mannelijk als een vrouwelijke personage te creëren/te gebruiken in de SP/MP.
Het is tegenwoordig zelfs zo, dat als deze mogelijkheid in een game ontbreekt, er - terecht - een shitstorm uitbreekt en de desbetreffende developer vol in de verdediging moet (zie bijvoorbeeld het 'schandaal' in 2014 over het ontbreken van een speelbare vrouwelijke Assassin in de MP van Assassin's Creed: Unity).



weetje • weetje

Doris Self was de allereerste vrouwelijke eSporter ooit. In 1983 brak ze op 58-jarige(!) leeftijd het wereldrecord in de game Q*bert.

GEWOON DOEN

Op het gebied van games máken, duikt echter een ander beeld op. Eind 2015 was 76% van de mensen werkzaam in game-industrie een man, en daar lijkt vorig jaar niet veel aan veranderd te zijn. Als je daarbij optelt dat een groot deel van de vrouwen die in de industrie werkt een pr-, marketing-, sales- of anderszins ondersteunende taak uitvoert, dan weet je dat op dit vlak nog een enorme stap gezet moet worden.
Want het is natuurlijk onzin dat vrouwen geen games kunnen maken. Techniek kun je leren en creativiteit hebben dames zat.
Om dat te bewijzen heb ik een top 10 (ik had ook makkelijk een top 20 kunnen maken) opgesteld van vrouwelijke powerhouses die samen verantwoordelijk zijn voor een aantal van de beste games ooit gemaakt. Een mooi voorbeeld dus voor al die meiden in de Benelux die ook games willen maken. Gewoon doen. Het kan!!! ✖



JADE RAYMOND

Misschien wel de bekendste van allemaal. Toen ze voor Ubisoft Toronto werkte, was zij onder andere verantwoordelijk voor de Assassin's Creed en Watch Dogs serie. Haar transfer naar EA was een van de meest besproken moves van de laatste jaren; wat aangeeft hoe goed ze is. Raymond werkt momenteel aan een Star Wars game.

AMY JO KIM

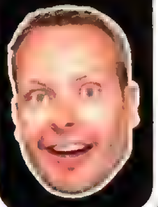
Als gamedesigner werkte deze buitengewoon intelligente Amerikaanse (drie studies afgerond) aan onder andere The Sims, Rockband en Ultima Online. Is tevens professor aan de USC Universiteit in LA, waar ze lesgeeft in het maken van games.





SIOBHAN REDDY

Deze Australische dame is medeverantwoordelijk voor een van de meest innovatieve én succesvolle franchises van de laatste jaren: Little Big Planet. Ook haar laatste game, Tearaway, wordt door veel critici en gamers omarmd. Begon haar carrière al op haar 18e jaar bij Criterion waar ze aan BurnOut 3 en 4 werkte.





KELLEE SANTIAGO

Richtte That GameCompany op en produceerde daar een van de meest bejubelde indiegames ooit: Journey.

RHIANNA PRATCHETT

Een van de beste 'bedenkers' van games. Als schrijver verantwoordelijk voor onder andere Heavenly Sword, Overlord, Mirror's Edge, Prince of Persia, BioShock Infinite en de reboot van Tomb Raider.





AYA KYOGOKU

Vrouwelijke boegbeeld bij Nintendo, alwaar ze als co-director heeft meegewerkt aan Animal Crossing: New Leaf, The Legend of Zelda: Twilight Princess en The Legend of Zelda: Four Swords Adventure. Niet de minste titels dus.

LUCY BRADSHAW

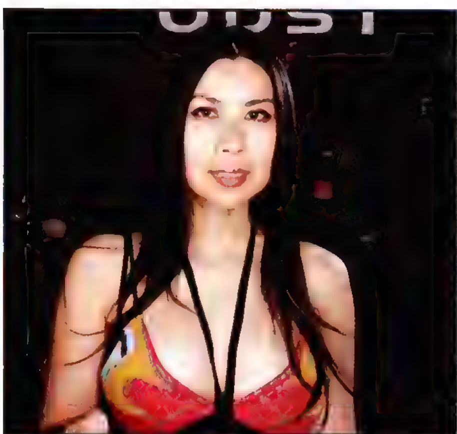
Is vanaf 1997 samen met genie Will Wright verantwoordelijk voor The Sims en Spore.



KIKI WOLFKILL

Het gezicht van Microsoft Studio's (en 343 Studio's) als het gaat om de Halo serie. Sinds het moment dat Bungie de Master Chief naast zich neerlegde, is zij de executive producer. Werkte in het verleden ook aan krakers als Project Gotham Racing, Mass Effect, Gears of War en Forza Motorsport.





CORRINNE YU

Maakte op 12-jarige (!!!) leeftijd al haar eerste game. Groot talent dat als leading graphic programmer via periodes bij Gearbox (Borderlands), Microsoft Studio's (Halo 4) nu bij het roemruchte Naughty Dog is beland. Waar overigens ook een vrouw aan de leiding staat.

HOEZO GAMEN EEN MANNENDING?

Onderzoek wijst uit dat:

- Meer vrouwen (42%) dan mannen (37%) een console bezitten.
- 42% gamers in UK vrouw is.
- Op Nintendo platformen ongeveer 50% van de bezitters vrouw is.
- In Nederland al jaren ongeveer evenveel vrouwen als mannen gamen.



CAROL SHAW

Deze lijst is natuurlijk niet volledig zonder deze dame. Zij is volgens velen de eerste belangrijke vrouwelijke developer in de industrie. In 1978 verantwoordelijk voor onder andere Polo, 3D Tic-Tac-Toe en River op de Atari 2600. Ja, dat kon nog in die tijd; drie games maken in een jaar.

OP STERVEN NA DOOD

DE BOSS RUSH

Stel je voor; je hebt die toffe game bijna uitgespeeld... en ineens kom je vast te zitten omdat je oneerlijk veel bazen moet verslaan. Van het ene op het andere moment wordt de game veel moeilijker dan ie was. Dat is toch dikke bullshit? Nou, volgens Samuel zijn er zat gamers die daar dól op zijn!

Bossfights. Niet elke game heeft ze meer tegenwoordig, maar ze zijn nog altijd een belangrijk onderdeel van de gemiddelde videogame-ervaring. Ze vormen niet alleen visueel en verhaaltechnisch bijna altijd een hoogtepunt, maar zijn vooral qua gameplay interessant: bossfights dienen namelijk als examens van jouw kunnen. Ben je nog steeds niet bedreven genoeg met de middelen die de game jouw aangeboden heeft? Sorry, vrind, maar je komt niet verder totdat dat wél het geval is.

Daarom is het verslaan van een baas zo opwindend: niet alleen heb je deelgenomen aan een epische climax, maar het bewijst ook dat jij goed genoeg bent om de game te mogen spelen. Het geeft... erkenning. En het nadeel van bossfights? Tja, dat ze dus aanzienlijke obstakels kunnen vormen. En dat is de reden dat we tegenwoordig in AAA-games zo weinig van die fights zien. De populaire games van vandaag willen verhalende, filmische ervaringen zijn, en daarin is geen plek voor langdurige obstakels.

MARATHON

Een automatisch en jammerlijk neveneffect van de steeds geringere hoeveelheid bossfights is dat de zogenaamde 'Boss Rush' daarmee aan 't uitsterven is. De Boss Rush is een onderdeel van een game waarin veel (of alle) bazen achter elkaar verslagen moeten worden. Ze kunnen een verplicht segment of level zijn aan het einde van een game (**Mega Man**, **Shovel Knight**) een optionele sidequest of missie (**Twilight Princess**, **The Binding of Isaac**) of, mijn persoonlijke favoriet, een te ontgrendelen modus of minigame die je vervolgens zo vaak kunt spelen als je maar wil (**Castlevania: Dawn of Sorrow**, **Order of Ecclesia**). Er zijn zelfs games die in feite één grote Boss Rush zijn! (**Shadow of the Colossus**, **FURI**, elke fightinggame ooit gemaakt...)


Devil May Cry 4



Mega Man

Enfin, meestal heb je de bazen in de Boss Rush al eerder in de game verslagen en weet je dus precies hoe je ze aan moet pakken, maar is het de omvang en het gebrek aan checkpoints en healing items die het tot 't lastigste onderdeel van de game maakt. Dat is echter precies ook waarom die modus zo tof en verslavend is: het is het ultieme bewijs van hoe jij in de desbetreffende game gegroeid bent. Vroegere bazen sla je opeens van je af als onbeduidende vliegen, en latere bazen boezemen je geen angst meer in.

Alle bazen opnieuw moeten verslaan zonder je gebruikelijke hulpmiddelen maar mét al je vergaarde kennis en skills, zorgt vaak voor de meest intense en memorabele momenten.

ALL KILLER

Veel gamers hebben echter nare herinneringen aan (verplichte) Boss Rushes omdat ze soms het strakke tempo van een game volledig onderuit kunnen halen (**Viewtiful Joe**). Ook zijn verplichte Boss Rushes vaak het bewijs dat een ontwikkelaar geen ideeën meer heeft en dus maar een serie baasgevechten in een game smijt om de uitdaging, intensiteit en/of tijdsduur van een game te verlengen (**Devil May Cry 4**, **Okami**). Maar over het algemeen is (lees: was) de Boss Rush een verslavende traktatie voor de allergrootste fans van een game; een prachtige beloning in de vorm van een aaneenschakeling van gameplay hoogtepunten. Ondergetekende koestert daarom zijn cartridges van alle Castlevania's voor de DS, simpelweg omdat ik ze geregeld nog effe aanslinger om hun Boss Rush modi opnieuw te beleven.

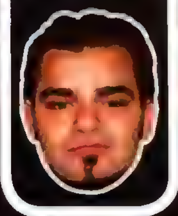


Shovel Knight

Een goede Boss Rush is all killer, no filler, en daarom betreur ik de afwezigheid van dit concept in hedendaags gaming enorm. Het feit dat dit jaar **Cuphead** eindelijk uitkomt - een game die bijna volledig uit toffe boss battles lijkt te gaan bestaan - geeft mij echter nog een beetje hoop voor de toekomst. Als From Software nou ook nog effe updates maakt die Boss Rush modi toevoegen aan alle Souls games, dan kan ik écht gelukkig sterven. ✖



The Binding of Isaac



NINTENDO: HET LAATSTE BASTION VAN DE BOSS RUSH?

Los van enkele indiegames, lijkt alleen Nintendo nog op de kracht van de ooit zo populaire Boss Rush te vertrouwen. Op deze pagina vier van de beste; allemaal ook nog eens volledig optioneel en zo vaak herspeelbaar als je maar wil!



KIRBY: PLANET ROBOBOT - THE (TRUE) ARENA (2016)

De Kirby games worden vaak gezien als vermakelijke doch extreem makkelijke platformers voor het hele gezin. En dat klopt ook wel, ware het niet dat bijna elke hoofdgame in de serie een optionele Boss Rush modus bevat die net zo moeilijk is als dat de rest makkelijk was. Waarom? Omdat je alle bazen achter elkaar moet bevechten met maar één leven en vaak ook zonder (of zeer beperkte) genezende items.

De beste variant hierop is zonder twijfel The Arena in de 3DS hit Kirby: Triple Deluxe (2014) en z'n vervolg Planet Robobot. Je krijgt namelijk aan het begin één keer de keuze uit alle mogelijke krachten die de game te bieden heeft, en met die kracht moet je vervolgens elke baas uitschakelen.

The Arena is hierdoor heerlijk herspeelbaar; alle bazen verslagen hebben met élke kracht is een verslavende onderneming. Nog toffer is het ontgrendelen van The *True* Arena, waarin je niet alleen moeilijkere versies van alle bazen moet verslaan, maar ook nog eens een paar die exclusief zijn tot die modus. Geloof 't of niet: dit is Dark Souls-moeilijk, dames en heren!

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD - CAVE OF ORDEALS (2016)

Hier knok je niet tegen de (eind)bazen van de game, maar toch wordt de Cave of Ordeals vaak gezien als een erg toffe Boss Rush omdat je het wél vrijwel ononderbroken moet opnemen tegen steeds moeilijkere formaties van vijanden en zelfs sub-bazen.

Deze optionele grot bestaat uit vijftig verdiepingen, en bijna elke verdieping bestaat uit een bikkelharde confrontatie. De laatste twintig van deze gevechten zijn, ondanks het gebrek aan echte bazen, met gemak de lastigste schermutselingen in de game.

In de HD-port voor de Wii U kun je trouwens met de Wolf amiibo een nog moeilijkere variant van deze dungeon ontgrendelen, de Cave of Shadows.



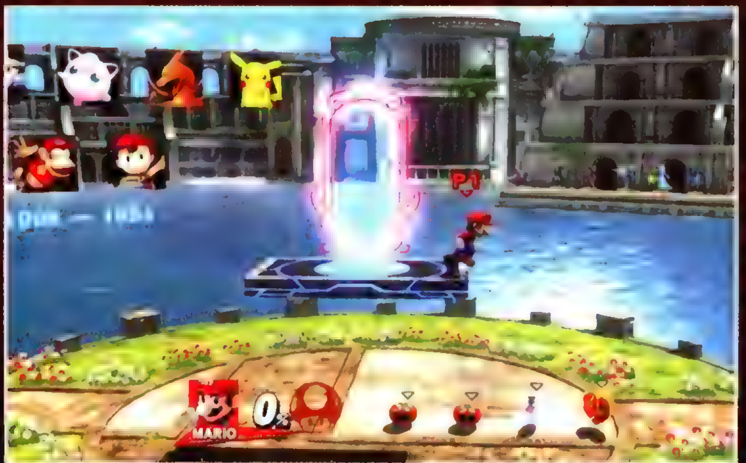
KID ICARUS: UPRISING - BOSS BATTLE (2012)

De 3DS topper Kid Icarus: Uprising bevat een bonus hoofdstuk, simpelweg Boss Battle genaamd, wat een heerlijk, onvervalst stukje Boss Rush is.

Hierin wordt het engeltje Pit in een arena gedropt waar hij alle spectaculaire baasgevechten (minus die tegen eindbaas Hades) één voor één opnieuw moet beleven, en dat zijn er 26.

Net als in de All-Star Mode van de Super Smash Bros. games krijg je tussen elke ronde door de mogelijkheid om jezelf te helen met een zeer beperkt aantal items. Geen toeval: Kirby, Super Smash Bros. én Kid Icarus: Uprising zijn ontwikkeld onder leiding van de legendarische Masahiro Sakurai. Sakurai, wij Boss Rush fans zijn je dankbaar!





SUPER SMASH BROS. ALL-STAR MODE (2014)

Ja, technisch gezien kun je de singleplayer van élke fightinggame zien als een Boss Rush game, maar het is de Super Smash Bros. serie die (sinds Melee) ondanks z'n genreconventies een modus wist te creëren die 'het Boss Rush gevoel' wist te omarmen.

In All-Star Mode moet je namelijk álle speelbare personages verslaan zonder ook maar één keer te sterven. Iets dat zelfs op minder hoge moeilijkheidsgraden een uitdaging is omdat je tussen de beurten door maar een handjevol genezende items tot je beschikking hebt.

De laatste edities van Smash, op de Wii U en 3DS, bevatten zonder twijfel de meest uitdagende All-Star Modes ooit, simpelweg vanwege het feit dat je het moet opnemen tegen 55 (!) personages (inclusief DLC-personages, exclusief Mii Fighters).

Saillant detail: op de 3DS bevecht je iedereen op chronologische volgorde van hun ontstaan (de oudste, zoals Pac-Man & Mr. Game & Watch, dus eerst) en in de Wii U versie is dat precies andersom. ✖



Nee, het was nooit de vraag óf Banjo-Kazooie goed zou worden. Rare had z'n platformkunsten met de Donkey Kong Country serie immers allang bewezen. De echte vraag was: hóe goed precies? Bijna twintig jaar later geeft Graddus het definitieve antwoord.

GRADDUS Z'N GAME-MONUMENT

BANJO-KAZ

Zomer 1998. De mussen vallen van het dak, maar in plaats van op school zit ik, zoals wel vaker die tijd, achter een ronkende Nintendo 64. Ik heb me een halfuur geleden ziekgemeld, en nu mijn ouders naar hun werk zijn, heb ik het rijk alleen.

Eindelijk. Ik kan de hele dag Banjo-Kazooie spelen en Bottles de mol heeft me net geleerd hoe ik moet vliegen! Ik zweef langs het topje van de vuurtoren. Daar, minstens tweehonderd meter onder me, ligt het wrak van The Salty Hippo, het piratenschip in Treasure Trove Cove. Schitterend. Ineens realiseer ik me dat ik iets heel bijzonders aan het spelen ben...

De vrolijkste game ooit

Tot dat moment is Rare's nieuwe platformgame vooral vermakelijk geweest. Een bovengemiddelde Super Mario 64-kloon, maar verder niet extreem spectaculair ofzo.



Toch vallen er direct een aantal dingen op. De prachtige, primair gekleurde graphics bijvoorbeeld, die veel meer detail bevatten dan Chameleon Twist, Mystical Ninja en al die andere N64-platformers die ik tot dan toe gespeeld heb. Neem de opspattende waterdruppels wanneer Banjo en Kazooie aan het zwemmen zijn: elke individuele druppel creëert z'n eigen rimpeling. Wow! Of de manier waarop de gouden muzieknootjes (elk level heeft er honderd) vrolijk om hun as draaien en lijken te schreeuwen: *'pak me dan, als je kan'*. Zo leuk. Dit is misschien wel de vrolijkste game ooit. Bijna ieder object in de wereld heeft grote cartoonogen en daardoor karakter.

Nog beter is Banjo-Kazooie's geluid. Elk personage heeft z'n eigen stemmetje (lees: brabbeltaaltje), en in het geval van Banjo klinkt dat ongeveer alsof Homer Simpson van een heliumballonnetje heeft gesnoept. Op de achtergrond klinkt vrolijke countrymuziek. En

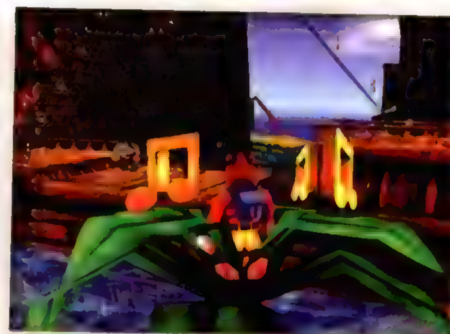
"De humor is simpelweg briljant, heerlijk Brits onderkoeld en wat mij betreft de reden dat ik Banjo-Kazooie boven Super Mario 64 prefereer."

ofschoon de soundtrack de evergreenstatus van een Mario of Donkey Kong Country mist, is het gegeven dat de muziek zich on-the-fly aanpast aan de situatie en omgeving tot op de dag van vandaag revolutionair.

Sublieme opbouw

Waarom het dan toch tot halverwege het tweede level duurt voordat ik echt overtuigd ben? Nou, het voelt aanvankelijk wat tam allemaal. Alsof Rare op safe speelt, de blauwdruk van Super Mario 64 nabootst en niet meer wil of misschien kán geven. Zo is het hele ding van 'twee hoofdrolspelers is beter dan één' nog een beetje gimmicky. Net als met Mario kun je rennen, springen en slaan. Hadden we daar nou echt een duo voor nodig?

Maar ik oordeelde te snel. Het rustige begin heeft namelijk alles te maken met de sublieme opbouw van Banjo-Kazooie. Vanaf level twee kun je dus vliegen, in level drie leer je hoe je voor even onkwetsbaar wordt en vanaf level vijf kun je sportschoenen aantrekken

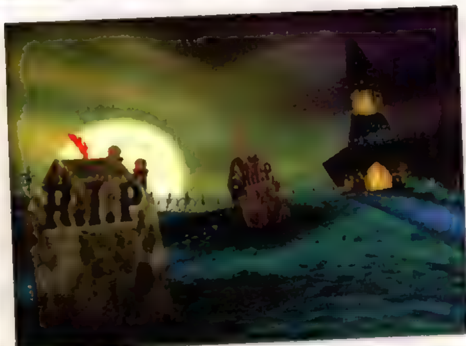


om sneller te lopen, waarmee je bijvoorbeeld eindelijk Mr. Vile's minigame in Bubblegloop Swamp kunt winnen.

Zo hebben de beer en de vogel aan het eind van de game een idioot dikke moveset waar zelfs onze favoriete loodgieter alleen van kan dromen. En die zul je nodig hebben ook!

Goed verstopt

Naar goed gebruik bij Rare bevat elk level immers een shitload aan collectibles. Komt ie: tien puzzelstukjes (het equivalent van Mario 64's sterren), honderd muzieknoten (Mario's muntjes), vijf Jinjo's (gekidnapte wezentjes die je moet redden), twee honingraten (voor een extra gezondheidsbalk), Mumbo-munten (om in dieren en andere personages te veranderen), eieren (om mee te schieten), veren (om mee te vliegen) en ik vergeet er vast nog wel een paar.

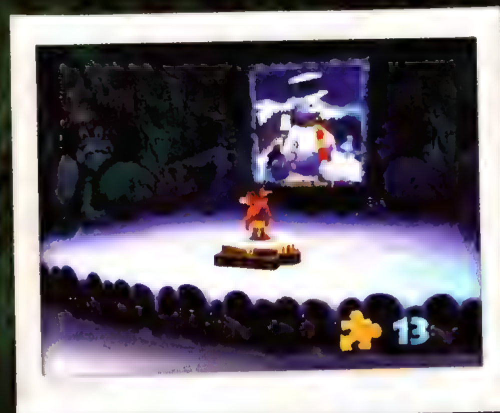












OOIE

Denk echter niet dat Banjo-Kazooie slechts een monotoon verzamelfestijn á la Assassin's Creed is. Nee, hier zijn de goodies inventief verstopt, en moet je puzzels oplossen en minigames winnen. Ik noemde net al die van Mr. Vile: hierin probeer je als krokodil binnen een minuut zoveel mogelijk uit de grond-poppende figuurtjes op te vreten. Iets dat bijna net zo leuk en uitdagend is als sommige complete Nintendo 64 games!

Daarnaast lijkt het een detail, maar zodra je een puzzelstukje vindt, ga je niet (zoals in Mario 64) terug naar het hublevel. Je kunt meteen verder, en hoeft dus niet telkens al je tot dan toe verzamelde shit opnieuw te pakken.

Briljante humor

En dan de humor. Ha, de humor. Die is simpelweg briljant, heerlijk Brits onderkoeld en wat mij betreft de reden dat ik Banjo-Kazooie boven Super Mario 64 prefereer. Tuurlijk, die loodgieter is best een grappig baasje, maar Banjo en Kazooie zijn van een ander niveau.

Het begint direct al, met een woordenwisseling tussen Bottles en Kazooie die elkaar niet zo héél erg mogen. *'To learn this move, you have to stand like this'*, zegt de mol, waarop Kazooie antwoordt: *'What, wearing ridiculous glasses and a silly grin?'*.

Ook de rijmelarij van heks Gruntilda, die Banjo's zus Tooty gekidnapt heeft omdat ze het niet kan hebben dat het kleine meisje knapper is dan zij, blijft hilarisch. Zo blijkt de heks behoorlijk zelfbewust: *'Why do I talk all the time, it's really hard to make these rhymes!'*, maar kan ze als het moet ook uitdelen: *'Tooty's fate is looking grim, it's because her brother's really dim!'*...

Aan het eind van Banjo-Kazooie daagt Gruntilda je zelfs uit om een quiz te spelen, met daarin allerlei vragen over de game: 'welk personages maakt dit geluid?' bijvoorbeeld, of 'uit welk level is dit beeld afkomstig?'. Een heerlijke, creatieve manier om alle hoogtepunten nog eens rustig de revue te laten passeren.



"Nog jaren na de release raakten spelers niet uitgepraat over de geheimzinnige ijssleutel in Freezeezy Peak en de zogenaamde Stop 'n' Swop-feature."

Oh, en dacht je dat het er vervolgens allemaal opzat? Gekkie. Nog jaren na de release raakten spelers niet uitgepraat over de geheimzinnige ijssleutel in Freezeezy Peak en de zogenaamde Stop 'n' Swop-feature, waarmee de game met een eventuele opvolger 'verbonden' zou kunnen worden.

Absolute topdeveloper

Na het succes van GoldenEye, afficheerde Rare zich met Banjo-Kazooie definitief als absolute topdeveloper voor de Nintendo 64. Sterker nog: er zijn mensen die beweren dat de Britse studio met titels als Diddy Kong Racing, Jet Force Gemini en Conker's Bad Fur Day meer voor de console betekend heeft dan Nintendo zelf. Ze zouden best eens gelijk kunnen hebben.

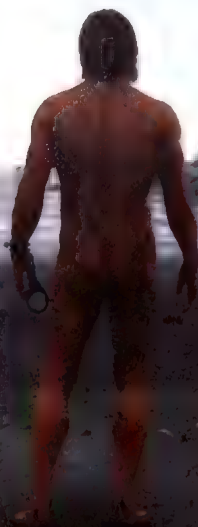
Nadien verschenen er met Banjo-Tooie in 2001 en Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts in 2008 nog twee sequels. Helaas was die laatste van dermate povere kwaliteit, dat de beer en de vogel sindsdien spoorloos zijn.

Laten we dus hopen dat hun 'spirituele opvolger' Yooka-Laylee oude tijden doet herleven, en kan bewijzen dat er anno 2017 zeker nog plaats is voor een primair gekleurd platformavontuur met een olijk duo in de hoofdrol. Ik zou er sowieso een baaldag op m'n werk voor nemen... ✖



GESTOORD, ONGEHOORD, WETENSCHAPPELIJK VERANTWOORD...

MAAR WAT IS DEATH STRANDING EIGENLIJK!?



Hideo Kojima wordt vaak geprezen als een van de weinige echte 'auteurs' in AAA-gaming; als iemand die geen compromissen sluit en zich bij zijn kunst en bijbehorende visies niets aantrekt van uitgevers of angst voor lage verkoopcijfers. Het bizarre Death Stranding lijkt daarvan de ultieme bevestiging te worden.

Dat Kojima compromisloos te werk gaat, is een van de redenen waarom zijn oeuvre doorspekt is met thema's en verhaaltechnieken die je zelden in grote games tegenkomt.

Het mooiste voorbeeld hiervan is natuurlijk Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty dat de verwachtingen van gamers volledig op z'n kop zette (door een ander personage dan beloofd de hoofdrol te laten spelen), geregeld de vierde muur brak (om ons te laten nadenken over de implicaties van het medium) én postmodernisme op unieke wijze gebruikte (de game plagieert expres de opzet van zijn voorganger om een nieuw, satirisch verhaal te vertellen).

Ja, Kojima heeft meerdere malen gezegd dat hij games niet alleen produceert ter vermaak, maar ook om gamers aan het denken te zetten over grote thema's. Dat is precies waarom gamers zo enthousiast zijn over Death Stranding zonder ook maar één seconde gameplay gezien te hebben.

Voor Kojima is het spel al met de release van de twee trailers begonnen, en heeft hij sindsdien gamers gemotiveerd om nu al hun eigen invulling te geven aan dit promotionele materiaal, als onderdeel van de gehele ervaring. De daaruit voortgekomen theorieën zijn net zo vermakelijk als fascinerend. Waar denk jíj dat de game over zal gaan?



WAT WETEN WE ZEKER?

• Death Stranding wordt een third-person, open-wereld actiegame, met RPG- en online elementen. Kojima heeft gezegd dat mensen die bijvoorbeeld The Division hebben gespeeld, zich aanvankelijk zeer thuis zullen voelen in deze game.

• Tegelijkertijd wordt Death Stranding ook iets volledig nieuws; iets wat we achteraf pas kunnen labelen. Kojima wijst daarbij op het feit dat zijn allereerste Metal Gear een actiegame genoemd werd, simpelweg omdat het stealth genre nog niet bestond.

• Hierop aansluitend vertelde Kojima dat de game thema's gebruikt uit de verhalen van auteur Kobo Abe. En dan voornamelijk de thema's van 'de stok' (de eerste uitvinding van de mens, om gevaarlijke dingen op afstand te houden) en 'het touw' (om belangrijke dingen dichtbij te houden). De stok refereert hierbij naar de wapens in de game en het touw naar de 'navelstrengen' die overal in de trailers zichtbaar zijn.

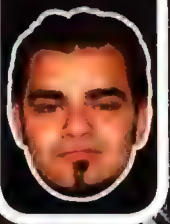
• De titel verwijst naar het fenomeen waarbij walvisachtigen massaal aan land spoelen. Men weet nog altijd niet waarom dit gebeurt. Een populaire theorie is dat onze (militaire) sonarsystemen dusdanig kloten met de biologische sonar van de zoogdieren, dat ze gek worden.

• De hoofdpersoon van Death Stranding draagt een ketting om z'n nek met metalen tags waar twee wetenschappelijke formules op staan: de Schwarzschildradius (waarmee berekend wordt hoe erg materie samengeperst moet worden om een zwart gat te creëren) en de diracvergelijking (een kwantummechanische formule die o.a. het bestaan van antimaterie bewijst). Beide formules bouwen voort op de relativiteitstheorie van Einstein, dat tijd niet constant is maar afhankelijk van waarneming en zwaartekracht.

• De hoofdrol wordt vertolkt door acteur Norman Reedus, die de hoofdrol zou spelen in het gecancelde Silent Hills. Filmregisseur Guillermo del Toro (met wie Kojima Silent Hills zou maken) speelt ook een belangrijke rol. Acteur Mads Mikkelsen is de slechterik.

• De trailers refereren naar het gedicht 'Auguries of Innocence' van de Engelse schrijver William Blake. Het wordt vaak geïnterpreteerd als een gedicht over de corruptie van onschuld, de destructieve invloed die de mens heeft op de natuur én de waardering van schoonheid.

• Death Stranding zal spelen met het concept van 'sterven in een videogame', aldus Kojima. Virtueel doodgaan zal na deze game een volledig nieuwe betekenis krijgen, aldus de visionaire ontwikkelaar.



THEORIE 1: DEATH STRANDING IS GEBASEERD OP HET OEUVRE VAN H.P. LOVECRAFT



Het werk van de Britse horrorschrijver Lovecraft draait vaak om onbetrouwbare vertellers die hun verstand verliezen na overtuigd te zijn geraakt van het bestaan van groteske monstergoden, zoals Cthulhu. De eerste helft van zijn verhaal Dagon vertoont opvallend veel overkomsten met de eerste trailer van Death Stranding: een eiland met zwart zand, zwart slijm, talloze dode vissen en een hoofdpersoon die geen idee heeft wat er precies met hem gebeurt. Ook iets te toevallig: Guillermo del Toro, die een rol speelt in de game, heeft jarenlang de Lovecraft-klassieker 'At the Mountains of Madness' willen verfilmen.
Tenslotte spelen navelstrengen een belangrijke rol, en weet je in welke game dat ook het geval was? In Bloodborne, een game die thematisch en esthetisch geïnspireerd was door... H.P. Lovecraft.

THEORIE 2: DEATH STRANDING DRAAIT OM PARALLELLE UNIVERSA





Kojima is iemand die in veel van zijn games het idee van uitersten en tegenpolen heeft verkend. Zoals mensen en bodysnatchers (Snatcher), Solid Snake en Liquid Snake (Metal Gear Solid) en zonlicht en duisternis (Boktai). Het is een van de redenen waarom sommigen geloven dat Death Stranding om een spiegelwereld van de onze draait.
Deze theorie won aan populariteit toen bekend werd dat als je beide trailers synchroon afspeelt, de twee trailers elkaar perfect lijken te weerspiegelen. Zo verschijnen er handafdrukken in het zwarte zand van trailer 1 wanneer Guillermo del Toro in de zwarte modder stapt in trailer 2. Veel symbolischer is echter het moment waarop Norman Reedus in trailer 1 de baby knuffelt die aan zijn navelstreng vastzit, waarna de baby plotseling verdwijnt. Dat gebeurt op het exacte moment wanneer del Toro in trailer 2 zijn navelstreng vastmaakt aan een kunstmatige baarmoeder, waar vervolgens net zo plotseling een baby in verschijnt. Woah! Tenslotte eindigt trailer 1 met vijf figuren die dreigend in de lucht zweven (waarvan de middelste z'n armen gekruist heeft) en trailer 2 eindigt met vijf vijandelijke soldaten die op zoek zijn naar del Toro (waarvan de middelste de baas is, gespeeld door Mads Mikkelsen).
Het was de natuurkundige Hugh Everett die in de jaren 50 het concept van een multiversum voorstelde om zo de vele inconsistenties en problemen van de kwantumfysica op te lossen. Is het toeval dat Norman Reedus een ketting draagt met daarop wetenschappelijke formules met betrekking tot kwantumfysica? Zijn zwarte gaten de vensters waarmee we spiegelwerelden kunnen benaderen? Is dit waar Death Stranding aan refereert?
Volgens sommigen zal iedereen die Death Stranding speelt een eigen universum binnen het multiversum van de game creëren, net zoals elke Dark Souls speler de werelden van andere spelers kan 'invaden'.

THEORIE 3: DEATH STRANDING SPEELT ZICH AF IN HET VOORGEBORCHTE

Het voorgeborchte is in veel religies een tussenplek waar de zielen naartoe gaan van hen die niet goed of slecht genoeg waren voor de hemel of de hel; een plek waar bijvoorbeeld doodgeboren baby's naartoe gaan, omdat ze én geen volledige ziel hebben én niet gezondigd hebben.
Volgens een spectaculaire theorie zijn de personages van Reedus, del Toro en Mikkelsen mensen die met behulp van technologie deze bovennatuurlijke plek hebben weten te bereiken.
Een afgeleide theorie zegt dat deze personages naar dit vagevuur gestuurd zijn omdat ze militaire klonen waren en ze op zoek zijn naar een ziel om zo verlost te worden van hun nachtmerrie. Dit is de rol van die foetussen/baby's die we te zien krijgen: het zijn verse, bijna voltooide zielen. En iedereen wil ze hebben; Reedus en del Toro proberen ze te beschermen, terwijl Mikkelsen dit probeert te voorkomen door deze door technologie gekloonde quasi-zielen te vernietigen. Deze theorie zou verklaren wat er zo speciaal is aan het sterfsysteem van deze game: je kunt niet sterven, want je verkeert al in het hiernamaals. Daadwerkelijk kunnen sterven, door je ziel volledig te verliezen of eindelijk naar de volgende plek te gaan, is juist de bedoeling in Death Stranding. Interessant.



THEORIE 4: DEATH STRANDING IS SILENT HILLS



Kojima maakte het spelletje PT als teaser voor het door Konami gecancelde Silent Hills, maar wie het uitspeelt, wordt niet alleen getrakteerd op Norman Reedus, maar ook op de woorden 'deze game heeft geen enkele betrekking op de hoofdgame', én een radiostem die een verhaaltje vertelt over een moordzuchtige vader.
Dit is door velen geïnterpreteerd als een cryptische boodschap van Kojima: hij wist dat hij zou worden ontslagen door Konami en dat Silent Hills gecanceld zou worden, en PT is eigenlijk een teaser voor zijn ware nieuwe project: Death Stranding.
Aan het begin van de teaser krijgt de speler daarnaast deze woorden te zien: 'Het gat in de deur... is een andere realiteit.' Er is vaak gespeculeerd dat zwarte gaten doorgangen kunnen zijn naar nieuwe werelden, en wat droeg de hoofdpersoon ook alweer om z'n nek? Juist. Ook opvallend is dat Kojima vier dagen na het verschijnen van PT naar IJsland reisde, zogenaamd om locaties te scouten voor Silent Hills. IJsland staat onder andere bekend om z'n zwarte stranden en ijzige waters, net als in de trailers voor Death Stranding.
Tenslotte zou Japanse horrorauteur Junji Ito aan Silent Hills meewerken als artdirector. Een van Ito's meest bekende werken is het groteske 'Gyo', over honderden dode, rottende, aangespoelde vissen, die dankzij biomechanische ledematen opnieuw tot leven komen. De overeenkomsten met de eerste trailer van Death Stranding zijn verbazingwekkend.
Is Death Stranding dus gewoon Silent Hills? Het zou heel goed kunnen. ✖

WAAROM IS HIER NOG NOOIT EEN GAME VAN GEMAAKT?

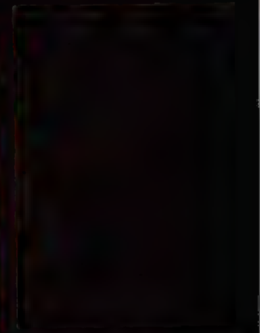
REGIESTOEL SPECIAL EDITION

Okay, hij ziet eruit alsof hij nog geen fietsband kan plakken (en dat klopt), maar aan creatieve ideeën heeft Graddus geen gebrek. Voor deze speciale editie van 'De Regiestoel' bedacht hij zelfs acht(!) nieuwe games. Komen ze...













VR-COMPATIBLE

IDEE NUMMER 1
VOORKOM EEN REAL-TIME VLIEGTUIGCRASH

Als gamejournalist zit ik regelmatig in het vliegtuig. En hoewel ik absoluut geen vliegangst heb, staat het klamme zweet me tijdens het opstijgen en landen toch vaak in de handjes. Ik maak mezelf gek. Wat als de motor uitvalt? Wat als het landingsgestel afbreekt? Wat als de piloot suïcidaal is?
Natuurlijk, deze angsten zijn stuk voor stuk irrationeel (klop-klop op hout). Vliegen is zelfs veiliger dan het oversteken van een rustig kruispunt in een suffe buitenwijk van Akersloot!
Toch blijven vliegrampen me fascineren. Een game waarin je aan boord van een Boeing 747 zit, de shit plotseling de ventilator raakt en jij moet zien uit te vogelen wat de HEL er aan de hand is, zou ik dan ook graag zien. Oh, en in VR, uiteraard.

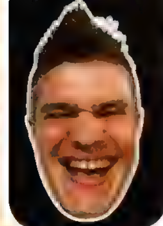
IDEE NUMMER 2
EEN AMERIKAANSE PRESIDENTSSIMULATOR

Ik heb weinig met politiek, maar voor de Amerikaanse presidentsverkiezingen maak ik graag een uitzondering. Man, wat een machtig mooie show! Met in de blauwe ring een kille, neurotische leugenares en in de rode ring een schofterige, narcistische poezengraaier.
Het leuke is dat iedereen ook denkt dat ie het beter kan. Alsof je het ambt van wereldleider er naast je baan, kids en de wekelijkse cursus 'hoe word ik een dertien-in-een-dozijn burgerlul' nog wel effe bij kan doen, ofzo.
Nou, laat het maar zien dan, in een game waarin je eerst de verkiezingen moet winnen/saboteren, beloftes doet/breekt en Amerika laat floreren als nooit tevoren... of in de diepste depressie stort sinds de drooglegging!

VR-COMPATIBLE

IDEE NUMMER 3
EEN DATING SIM (DIE NIET VOOR JAPANSE PERVERTS IS)

Dating sims. Het blijft een raar fenomeen. Vooral omdat ongeveer 99 procent van alle games binnen dit genre Japans is, en dus vol zit met minderjarige meisjes in schooluniform, gasten die eruitzien alsof ze net een geslachtsoperatie achter de rug hebben en uhm, tentakels...
Niks mis mee natuurlijk, maar voor een normale jongen als ik helaas net effe te exotisch. Ik pleit dus voor een wat 'normalere' dating game. Een titel met herkenbare personages, die dieper ingaat op het oneindig fascinerende spanningsveld tijdens afspraakjes tussen potentiële geliefden (of gewoon ordinaire seksscharrels). Yep, dit heeft echt potentie. In het laatste level moet je proberen Selena Gomez in bed te lullen als gast met een kop vol acne!



IDEE NUMMER 4
EEN GIJZELINGSSIM EN JIJ BENT DE HELD, BRUCE WILLIS-STYLE!

Wanneer er halverwege de jaren '90 een nieuwe film verscheen, wist je twee dingen zeker: Bruce Willis speelt de hoofdrol en het plot draait negen van de tien keer om een gijzeling en losgeld. Precies wat je van een bioscoopbezoek verwacht, dus.

Wat de fuck is er sindsdien gebeurd??? Tegenwoordig moeten we het doen met slaapverwekkende niemendalletjes vol inwisselbare superhelden, óf zijn rolprenten zo tenenkrommend pretentieus dat er in de pauze alleen quinoa popcorn wordt geserveerd. Bah.

Om te zorgen dat games niet hetzelfde lot treft, is het daarom tijd voor een ommezwaai. Weg met die arty-farty bullshit, en terug met dikke actiegames waar de vonken vanaf spatten! Ik voel wel wat voor een gijzelingsdrama waarin je als Bruce Willis een quinoa fabriek infiltreert, ofzo...

IDEE NUMMER 5
EEN GAME OVER EN MET DROMEN

Sommige mensen vinden slapen tijdverspilling, maar juist in dromenland beleef je de meest bizarre avonturen; shit waarbij zelfs games in het niet vallen. Neem vannacht: ik moest van een oude, kale man kiezen tussen mijn vriendin en videogames, en toen ik aangaf dat mijn vriendin toch echt alles voor me is, werd ik met een betonblok aan m'n been de Amstel ingelazerd. Ik denk dat ik een beetje overwerkt ben.

Hoe dan ook lijkt het me een prima plan wanneer er een game gemaakt wordt over dromen. En dan niet zo'n laf spelletje als Mario & Luigi: Dream Team of Nights into Dreams maar het pure spul, vol vreemde physics en Escher-achtige constructies zoals alleen Klaas Vaak ze bedenkt.

VR-COMPATIBLE

IDEE NUMMER 6
EEN REALISTISCHE, FIRST-PERSON VOETBALGAME

Sensible Soccer, Virtua Striker, Pro Evolution Soccer, FIFA, Super Soccer, Nintendo World Cup, Red Card Soccer, Mario Strikers... zat er de afgelopen 25 jaar een voetbal in een game, dan heb ik 'm gespeeld.

Laatst kwam daar Headmaster bij, een gimmicky footie voor PlayStation VR waarin je eigenlijk maar één ding doet: ballen op doel koppen. Toch, het voelde fris. Fruitig. En het bracht me op een idee.

Na jaren te hebben gespeeld met lelijke poppetjes die Wesley Sneijder of Arjen Robben moesten voorstellen, wil ik nu namelijk weleens een voetbalspel waarin je echt zélf op het veld staat. Je weet wel, in een kolkende Kuip, terwijl je net Rick Karsdorp op het verkeerde been hebt gezet en alleen op Brad Jones afgaat...

IDEE NUMMER 7
OVERLEEF VERLEDEN EN TOEKOMST MET DE WAPENS VAN NU

Fucken met tijd is leuk. Helemaal wanneer je à la Back to the Future met de kennis en kunde van nu in een compleet andere periode belandt; iets wat voor deze game eigenlijk het hele ding is. Denk TimeSplitters, denk Body Harvest maar dan met een Triple A-budget!

Het werkt als volgt: met je tijdmachine reis je allereerst af naar de oertijd, bepakt en bezakt met een wapenarsenaal waar zelfs Duke Nukem jaloers op zou zijn en mammoeten en Neanderthalers geen enkele kans tegen je hebben, natuurlijk. Vervolgens kom je via de Romeinen, de middeleeuwen en beide wereldoorlogen in het heden terecht, waarbij de difficulty per tijdvak omhoog gaat. Het laatste level? Dat speelt zich af in 3016 en kent een nu al legendarisch eindbaasgevecht, tegen een soort groteske robotversie van Mark Zückerberg!

IDEE NUMMER 8
DE ULTIEME ALLES-IN-ÉÉN GAME!

Het is al sinds de jaren '70 de fantasie van menig gamer, maar nu wordt het werkelijkheid: een alles-in-één game. Een soort ultieme sandbox titel waarin je letterlijk alles kunt doen wat je hartje begeert!

Rondlopen als in GTA, opdrachten aannemen als in Skyrim, levellen als in Mass Effect, schieten als in Battlefield, een verhaal als in The Witcher 3 en, als het je allemaal even te veel wordt, ga je gewoon naar het stadion voor een potje voetbal waar FIFA nog een puntje aan kan zuigen.

Hoera, je hebt nooit meer een andere game nodig! ✖



TJEERD REVANCHEERT ZICH MET...

MASS EFFECT 2

Klassiekers zijn games die eigenlijk iedereen gespeeld moet hebben. Maar niet iedereen heeft alle klassiekers gespeeld, en dat is, zeker in het geval van een PU-redacteur, onacceptabel! Revanche is een nieuwe rubriek waarin een PU-redacteur een klassieker speelt die hij nog nooit heeft aangeraakt. Tjeerd bijt het spits af met Mass Effect 2.

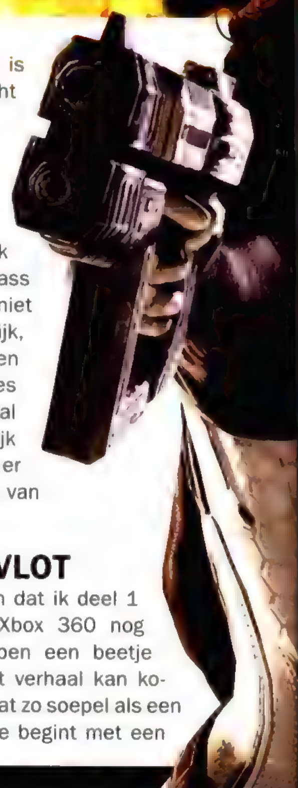
Het is eigenlijk bizar dat ik Mass Effect 2 nog nooit gespeeld heb. Ik smeer bij mijn ontbijt een dikke laag scifi op mijn brood, vind BioWare de bom, vond Mass Effect 1 fantastisch en stond na dat deel ook te trappelen om het tweede deel te spelen.
Daar ergens ging het mis. Ik speelde Mass Effect 1 namelijk een stukje later dan release en tegen de tijd dat ik aan het tweede deel wilde beginnen, was die nergens meer in de winkels te vinden. Jaren later heb ik nog een keer bijna een tweedehands-versie gekocht, maar de winkel bleek het schijfje kwijt te zijn.

GEMIS

Regelmatig leverde dit gemis een steek in mijn hart op, want eens in de zoveel tijd komt de game weer langs in de lijstjes van beste games, en erger: ik heb hierdoor het derde deel dus óók gemist, want wie speelt nou deel drie als ie deel twee nog niet heeft aangeraakt?
Het werd nog erger; de leemte in mijn hart werd afgelopen jaar nog verder gevuld met mistroostigheid omdat Mass Effect: Andromeda eraan zit te komen, een game die ik móét spelen. Maar toen, als een donderslag bij heldere hemel, was in januari 2017 Mass Effect 2 ineens gratis te downloaden op Origin!

GEROMANTISEERDE LIEFDE?

Mass Effect 2 is voor mij een beetje die jeugdliefde op de middelbare school; altijd een beetje spijt gehad dat ik haar nooit heb aangeraakt, maar zo perfect als ze toen leek, is ze waarschijnlijk nooit echt geweest.
Ik probeer mijn enthousiasme dus te temperen als ik Mass Effect 2 opstart, maar na een tijdje merk ik dat dat qua uiterlijk eigenlijk niet nodig was. Want Mass Effect 2 (PC) is helemaal niet slecht verouderd! Natuurlijk, sommige cutscenes zijn een beetje lowres, de textures zijn af en toe lelijk en vooral het leveldesign is redelijk lomp, maar verder ziet dit er echt niet uit als een game van zeven jaar oud.

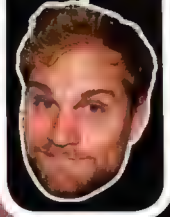


BEVER OP EEN VLOT

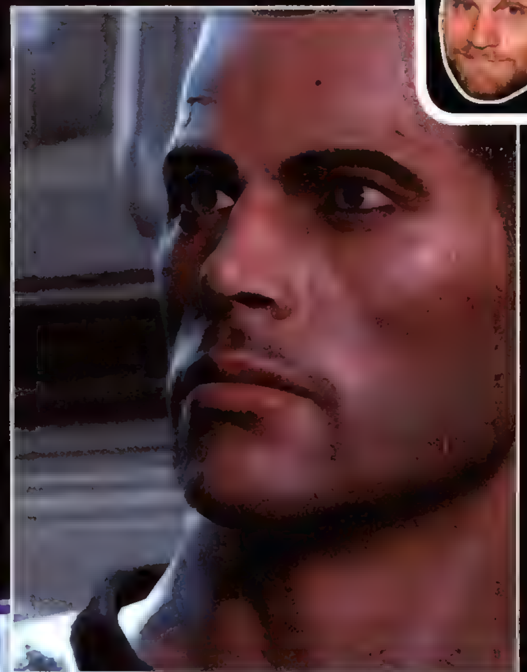
Het is al een tijdje geleden dat ik deel 1 speelde; de tijd dat de Xbox 360 nog springlevend was, en ik ben een beetje bang dat ik moeilijk in het verhaal kan komen. Maar verdomd, het gaat zo soepel als een bever op een vlot; de game begint met een











knal en daarna zit ik er volledig in, mede dankzij de codex, die alle gaten in mijn geheugen opvult met 'oh, ja!'-informatie.

Het is ook handig dat iedereen in de game wel wat te zeggen heeft over mijn heldendaden. Ik ben immers de knakker die iedereen heeft gered van de eerste aanval van de Reapers, de aliens die door een ingenieus plan al het leven in het universum willen oogsten. Dit is dus een prima game om jaren later aan te beginnen als je net zo hopeloos achterloopt als ik.

OP- EN AANMERKINGEN

Waar de game op grafisch gebied eigenlijk nog best wel aan te gluren is, stoor ik me behoorlijk aan de uitgeklede gameplay. Ik kan er maar niet aan wennen dat dit meer een third-person shooter is dan een RPG. Als ik een peleton baddies heb uitgeschakeld, wil ik namelijk looten, en dat kon wel in deel 1 maar niet in deze game. Ook komt het combatsysteem wat tekort; je kunt de tijd wel stilzetten om je teamgenoten opdracht te geven vijanden aan te vallen, maar je kunt alleen de vijand attaqueren die op dat moment geselecteerd is en niet switchen tussen doelwitten om elk teamlid iemand anders aan laten vallen. Natuurlijk; je kunt gewoon je wapens, schip en armor upgraden en na elke missie ervaringspunten besteden aan skills, maar het is een wel erg simpel systeem, dat wat mij betreft de nodige diepgang mist. Dat wil niet zeggen dat de game volledig aan diepgang heeft ingeboet, want het gevoel van vrijheid in meerdere zonnestelsels is enorm en overal zijn fantastische verhalen om te ontdekken, ook als ze niet nodig zijn voor de hoofdmissie.

GROTE THEMA'S

Ik word heel erg blij van de manier waarop de game mij introduceert in een nieuwe episode van het verhaal, langzaam nieuwe personages inleidt, maar ook teruggrijpt naar oude bekenden uit de vorige game. Net zoals in deel 1 schuwt BioWare thema's als discriminatie en genocide niet, terwijl ze op de best mogelijke manier omgaan met de meeste soorten van seksualiteit (alsof het de normaalste zaak van het universum is). Tegelijkertijd weten ze deze grote thema's te verpakken in boeiende, persoonlijke verhalen. De ontwikkelaar was, zeker wat dat betreft, z'n tijd aardig vooruit voor zo'n mainstream product. Maar een van de vetste dingen aan de Mass Effect reeks is dat je keuzes daadwerkelijk impact hebben op het verloop van het verhaal en zelfs op de vervolgdelen. Helaas kan ik mijn keuzes van de 360 niet meenemen in mijn PC-versie, maar ik kijk nu al uit naar het derde deel waarin ik de keuzes die ik in deel 2 heb gemaakt, terug kan zien. ✖

Game: Mass Effect 2
Release: 26 januari 2010
Cijfer: 96
Reden van niet spelen: Te laat begonnen met de serie, daarna deel 2 niet te vinden in de winkel en te lui om online te bestellen.
Verouderd? Valt reuze mee! Bij het leveldesign valt het 't meest op, gameplay voelt ook lichtelijk gedateerd aan.
Aanrader? Absoluut! Dit is zonder twijfel een van de meest waanzinnige avonturen die je zonder meer waar geeft voor je geld. Als je 'm niet gratis kan krijgen, is ie zeker wel voor een paar schamele ekkies te scoren.

2010

SCORE 96



BioWare heeft alles genomen waar ze goed in zijn, dit in een superslick avontuur gestouwd en ramt dit zo hard en flitsend in je hersenpan dat je als een kwijlend hoopje mens op de vloer achterblijft, smachtend naar deel 3... of een tweede run!
Mass Effect 2 review van Wouter - januari 2010.

2012
RELEASE MASS EFFECT 3

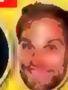
2013
RELEASE PS4 EN XBOX ONE

2015
REVEAL ANDROMEDA



2017

SCORE 88



Ik deel Wouters enthousiasme over Mass Effect 2, want zelfs zeven jaar na release blijft deze game fier overeind staan, met een immense spelwereld, een waanzinnig avontuur boordevol interessante verhalen waarin je acties enorme impact hebben. Ik vind alleen de afgeslankte en toegankelijker gemaakte gameplay minder goed passen bij een serie als Mass Effect.

VOOR FANS VAN FILMS EN SERIES

FILMISCH

Zoals je op pag. 7 kon lezen, hadden we al eerder filmrubrieken in PU, maar die waren allemaal niet door Wouter geschreven. En met een lading zelfingenomenheid kom je een heel eind! Dus wees het eens met Wouter en geniet van twee pagina's vol met geeky nieuwigheden over films en series.



Batman (Ben Affleck), Wonder Woman (Gal Gadot), Cyborg (Ray Fisher), The Flash (Ezra Miller) en Aquaman (Jason Mamoa).

BEN AFFLECK ALLEEN IN CAPE VOOR THE BATMAN

Het **onweert in het DCEU** (het filmuniversum van DC Comics, thuisbasis van Superman, Batman, Wonder Woman, etc.)! Constant eigenlijk, dus een zooitje mag het ook best genoemd worden, iets dat vooral lijkt te liggen aan Zack Snyder. Hij was de big chief van het DCEU, maar heeft het royaal opgefuckt met zijn regie van het door critici neergesabelde Batman v Superman, waarna comic-baas Geoff Johns het stokje overnam.

Snyder regisseert ondertussen nog wel gewoon Justice League, de eerstvolgende DCEU-film na Wonder Woman, en aangezien alle DC-helden hierin samenkomen, hangt daar veel vanaf. **Volgens de geruchten gaat die productie niet geheel lekker** en aangezien de film al in november dit jaar moet uitkomen, is dat een probleem, ook voor de daarna geplande Batman film. Die laatste zou door Ben Affleck - de man die ook de nieuwe Batman/Bruce Wayne speelt - geregisseerd worden, maar hij leek daar af en toe op terug te komen. Vermoedelijk omdat hij een prominente rol heeft in Snyders Justice League en deze film volgens bepaalde bronnen een 'mess' is, wat zelfs tot gevolg zou hebben dat Affleck z'n Batman film (die The Batman als werknaam heeft) een latere releasedatum krijgt. **Drama dus!**

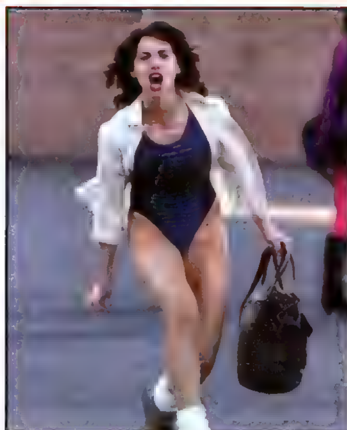


Helaas heeft Ben inmiddels definitief bevestigd dat hij The Batman niet zelf gaat regisseren. **Waarom we daar verdrietig van moeten worden?** Nou, omdat Affleck al een paar toppers van films in goede banen heeft geleid (Gone Baby Gone, The Town en Argo), hoewel z'n laatste flick, Live By Night, dan weer wat minder indrukwekkend schijnt te zijn... Maar hey, misschien kwam dat omdat iedereen aan z'n kop zat te zeuren over Batman!

NETFLIX FLITS

BRIE, UNDERWOOD & FRIZZLE

- 's Werelds grootste aanbieder van chill wil onze jeugd rebooten door **Kippenvel (Goosebumps)** en **Clifford de grote rode hond (Clifford the Bid Red Dog)** opnieuw uit te brengen in een modern jasje. Hun laatste slachtoffer voor een remake is **The Magic School Bus**, een tekenfilmserie uit de jaren '90 waarin Ms. Frizzle haar Captain Planet-achtige klasje mee op avontuur neemt. De serie wordt in CG nagemaakt en dit jaar nog moeten er 26 afleveringen van een half uur per stuk verschijnen op Da Flix.
- Ook al is politiek niet je ding, Frank Underwood blijft een baas voor iedereen. Dus zit je op het puntje van je stoel te wachten tot **House of Cards seizoen 5** op Netflix landt, nietwaar? Nou, kom maar van dat puntje af voordat je je staartbotje breekt, want **30 mei** gaat de presidentiele shit weer aan!
- Dingen op Netflix waar we ons ook op kunnen verheugen in 2017: **G.L.O.W.** - een comedyserie over vrouwelijke worstelaars in de jaren '80, met **Alison Brie** (zie screen) in de hoofdrol. En mevrouw Brie worstelend? Bij die gedachte kan man noch vrouw het hoofd koel houden, naar ik dacht.



- Ik vond zelf het vierde seizoen van **Arrested Development** superkut, dus mijn enthousiasme is matig, maar misschien word jij wel blij van het feit dat er best wel eens een vijfde seizoen van de comedyserie met Jason Bateman kan gaan komen.
- Aangezien dit nog steeds een gameblad is, bij deze een plichtmatig linkje naar de wereld van videospellen: Netflix heeft een endless/infinite runner gemaakt met in de hoofdrol personages uit hun series, zoals Marco Polo, Piper Chapman en Pablo Escobar. De naam? **Netflix Infinite Runner.** Achem, die naam is dus niet bepaald een Netflix Original... Check het op **flixarcade.netflix.io**



SPIDEYPOOL

De dromen van vele deugnieten kwamen uit tijdens de Golden Globes, toen Ryan Reynolds half lag te tongen met Andrew Garfield. Aangezien Reynolds Deadpool speelt in de gelijknamige film en Garfield twee films lang in de maillot van Spider-Man rondsprong, kan dit gezien worden als de vleesgeworden fantasie waar shippers al jaren over schrijven: Spideypool. Deadpool laat in de comics namelijk altijd een beetje doorschemeren dat hij flink onder de indruk is van Spidey, maar in de fan fiction zijn de twee full-on lovers. En nu ook in het echt...





DRIE FILMS VAN THE ONION!?

Ken je The Onion? Zeg maar de Amerikaanse versie van De Speld? Zij nemen de shit met de hele wereld door satirisch nieuws te maken met hilarische koppen zoals 'Subway Breeding Program Successfully Creates Black Forest Ham–Meatball Marinara Hybrid' en 'Shrimp Would Be Pissed If He Could See The Lame Party He's Going To Be Served At'.
En nu hebben deze grapjurken plannen met de filmwereld! De vicepresident van The Onion: 'We've plotted our takeover of the film industry for some time. [...] we'll make room on our award shelf for some Oscars. To the basement you go, Pulitzers.'
Het merk heeft een contract getekend met Hollywood-studio Lionsgate en productiemaatschappij Serious Business om drie films te gaan maken de komende twee jaar. Ik verwacht bizarre, hilarische shit dat misschien wel kan wedijveren met de humor van The Lonely Island! Okay, dat laatste is misschien een beetje overdreven...



RYAN GOSLING ALS DOCTOR STRANGE



Concept art van Doctor Strange in een alternatieve dimensie.

STAR WARS CANTINA

EPISODE VIII WORDT MINDER DUISTER DAN JE DENKT

Nu Rogue One verleden tijd is, zitten we met z'n allen in de hype-golf die Star Wars: Episode VIII heet. Of had je dat nog niet door? Er is echter nog belachelijk weinig bekend over deze film, hoewel we inmiddels wel kunnen bevestigen dat het niet 'Empire Strikes Back'-achtig duister wordt en dat Luke Skywalker z'n relatie met Rey het hart van de film is. De ondertitel van Episode VIII is inmiddels bekend bij het publiek (zie screen) en die stond al sinds de eerste versie van het script van regisseur Rian Johnson vast, geeft diezelfde Johnson toe. De meest hardnekkige naam die die afgelopen maand nog op het net rondstuiterde was 'The Shadow of the Master Rises', maar Star Wars: Episode VIII - The Shadow of the Master Rises was sowieso een te lange, lompe titel, toch?



GEORGE LUCAS MUSEUM IN SAN FRANCISCO

Er komt een 'George Lucas Storytelling in Movies'-museum in Los Angeles. Lees: een Star Wars museum!!! Want ondanks dat die benaming zorgvuldig vermeden wordt, komt het daar toch wel op neer. Hoe dan ook; het gebouw (plus inhoud) gaat een miljard dollar kosten en wordt echt smackdab in het midden van LA gebouwd.



STRANGER THINGS MEETS STAR WARS

Deze prachtigheid hebben we te danken aan Downtown_Emmet_Brown via Reddit.



OVER STAR WARS GESPROKEN

(AKA schaamteloze plug)

Samen met een topcast aan redacteurs heb ik, voor de tweede keer, een vette guide over Star Wars gemaakt. Check het in uw dichtstbijzijnde boekenshop! ✖



REVIEW

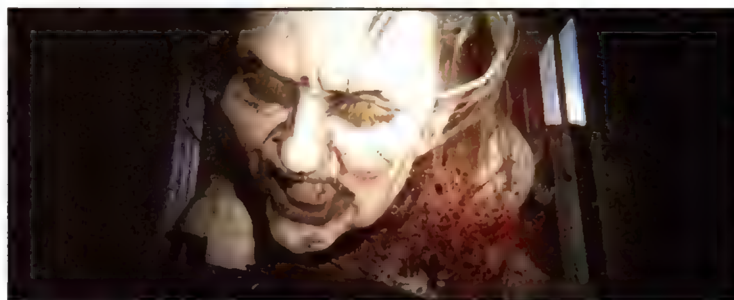
VR MUSTHAVE AWARD

VAN KOTSMISSELIJK NAAR DOODSBANG
RESIDENT EVIL 7 IN VR

Tijdens de E3 en Gamescom werd ik nog kotsmisselijk van de kutbesturing van Resident Evil 7 in VR. Ik had dus nooit gedacht dat de uiteindelijke game een van de beste virtual reality ervaringen tot nu toe zou worden en reik dan ook bij deze mijn allereerste VR Musthave Award uit!

First-person

Games kan je in veel gevallen niet een op een overzetten naar VR. Veel genres moeten aanpassingen krijgen, en het beste voorbeeld daarvan is misschien wel de manier waarop je de camera beweegt in first-person.
Het voelt in VR heel natuurlijk om lekker om je heen te kijken vanuit een first-person perspectief, en zolang je vooruit loopt gaat dat ook goed en is de immersie fantastisch. Zodra je met je character wil omdraaien, wordt het echter een ander verhaal, want dan moet je de camera gaan draaien. Als je met je rechterknuppeltje de camera bedient en het beeld in je headset draait zonder dat je met je hoofd draait, dan zakt je maag bijna door je anus naar buiten. Door de hoge framerate in de VR-brillen is de motion heel strak, maar als je de camera beweegt in first-person, moet je er juist voor zorgen dat er een soort onderbreking zit in de beelden, zodat je brein begrijpt dat alleen de beelden voor je ogen verschuiven, niet jijzelf.



Angstzweet

Het duurde bij Capcom wat langer dan bij andere devs, maar ook zij hebben gelukkig een systeem bedacht, waarbij, als je de camera draait, het beeld in kleine stapjes verschuift. Het beeld wordt zelfs een fractie van een seconde donkerder, waardoor je geneigd bent effe te stoppen met lopen als je ronddraait. Op een beeldscherm zou dit de game compleet verpesten, maar omdat je in VR in real-time om je heen kunt kijken, helpt het je juist om het langer vol te houden en daardoor compleet opgeslokt te worden door... de zieke wereld van Resident Evil 7!
Het mooie is dat de hele game in VR gespeeld kan worden en dat dit vanaf het begin van de ontwikkeling van de game het plan was. Daardoor is de game opgebouwd voor VR en dat merk je zelfs als je de game op een tv of monitor speelt. Er zitten veel 3D shots in, waarbij 'gevaar' heel erg dichtbij de camera komt en tekst en bepaalde textures zien er anders uit dan normaal bij een game op een tv. In VR ziet het er echt geweldig uit en ik heb de hele game dan ook met PlayStation VR op m'n kletsnatte hoofd gespeeld. Inderdaad, angstzweet ja.



HUILEN OM Z'N MOEDER

Heb je zin om keihard de ballen uit je broek, of de borsten uit je blouse te lachen? Kijk dan hoe Tjeerd op PU.nl gilt als een klein meisje en huilt om z'n moeder, terwijl hij Resident Evil 7 speelt met PlayStation VR in een hilarisch PU-TV item!



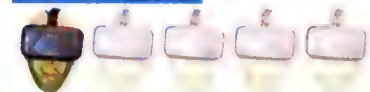
VR musthave

Het ultieme doel van VR is je als het ware te transporteren naar een andere plek en je compleet te laten vergeten waar je daadwerkelijk bent. In het verleden is me dat bij vlagen overkomen met spectaculaire korte techdemos, maar bij Resident Evil 7 gebeurde me dat vaker dan ik durf toe te geven. Mijn brein werd regelmatig zo hard genept dat ik daadwerkelijk het idee had rond te lopen in dat angstaanjagende huis, en ik heb verschillende keren doodsangsten uitgestaan.
Als je van horror houdt en in het bezit bent van een PlayStation VR moet je Resident Evil 7 sowieso met een rotgang op je PS4 installeren, maar de implementatie van VR is in dit geval zelfs zo goed dat iedereéén met een PlayStation VR de game in huis zou moeten halen, of je nou van horror houdt of niet.
Het is allemaal zo vet gedaan dat het de allereerste VR musthave is van 2017 en misschien wel ooit. Edge of Nowhere was tof, maar Resident Evil 7 in VR is in a different league. Weet je nog hoe je een aantal jaar geleden, toen VR werd aangekondigd, fantaseerde over hoe gruwelijk een first-person horrorgame zou kunnen zijn in VR? De game heet Resident Evil 7 en is nu beschikbaar!

SCORE:



KOTSGEHALTE:



ZENIMAX VS OCULUS

RECHTSZAAK OM 6 MILJARD!

Oculus is al maanden verwikkeld in een serieuze rechtszaak met Zenimax. Het gaat om geld, heel veel geld.

Het is een mega ingewikkelde zaak, maar het komt erop neer dat Zenimax haar oud-werknemer (en medeoprichter van id Software) John Carmack ervan verdenkt belangrijke technische documenten te hebben gestolen bij zijn vertrek en te hebben meegenomen naar Oculus, waar hij nu werkt. Volgens Zenimax zijn die documenten zo cruciaal dat Oculus zonder die info nooit de Oculus Rift had kunnen ontwikkelen.

Zenimax wil uiteraard geld zien, heel veel geld. Het gaat in totaal om ruim zes miljard dollar, dat Zenimax eist van Facebook, de bezitter van Oculus. De rechtszaak is al maanden aan de gang en er worden nog steeds werknemers ondervraagd, maar het einde komt in zicht en de uitspraak kan grote gevolgen hebben voor Oculus en daarmee VR in het algemeen.
Volgens kenners heeft Zenimax slechts een kleine kans om te winnen en Mark 'Mr. Facebook' Zuckerberg himself was zelfs in de rechtszaal zo bijdehand om nonchalant te roepen dat hij nog nooit van Zenimax had gehoord. Maar zelfs voor een mega bedrijf als Facebook is zes miljard dollar een klap geld en áls Zenimax wint, kan de Oculus Rift weleens uit de handel worden gehaald. Wordt vervolgd!


En Mark Zuckerberg heeft zogenaamd zelfs nog nooit van Zenimax gehoord.


John Carmack heeft geen id waar Zenimax het over heeft...


Inmiddels is bekend dat Oculus vijfhonderd miljoen dollar moet aftikken, maar er is door beide partijen hoger beroep aangetekend, dus die shit ettert nog wel effe door...

DAT WORDT SPAREN

XBOX SCORPIO KRIJGT HOGE KWALITEIT VR

Eind dit jaar brengt Microsoft de nieuwe Xbox uit met codenaam Scorpio. Het moet een waar technisch monster worden met genoeg kracht voor 4K gaming en in staat om de PS4 Pro grafisch flink te overbluffen.

De PS4 en PS4 Pro zijn op dit moment de enige consoles waarmee je in VR kunt gamen, maar ook daar komt een einde aan zodra de Xbox Scorpio wordt gelanceerd.
Microsoft werkt hard aan augmented en mixed reality met de Hololens, maar bleef tot voor kort een beetje vaag over VR. Nu heeft Phil Spencer, head honcho van Xbox, voor het eerst duidelijk aangegeven dat Xbox Scorpio honderd procent 'high fidelity VR' ondersteuning gaat krijgen. Hoe dan precies, houdt hij helaas nog even geheim.
Er zijn al maanden geruchten dat Microsoft een deal heeft gesloten met HTC om de Vive naar de Xbox Scorpio te brengen, maar Microsoft heeft onlangs bekend gemaakt zelf eveneens te werken aan een VR-bril voor Windows 10, dus dat zou ook een goede optie kunnen zijn.
Ja hoor, moet ik straks naast de Oculus Rift, HTC Vive en PlayStation VR ook nog de Microsoft VR-headset voor Xbox Scorpio gaan halen - die door de vette interne hardware waarschijnlijk niet goedkoop zal worden. Zucht... ik begin wel weer met sparen. ✖



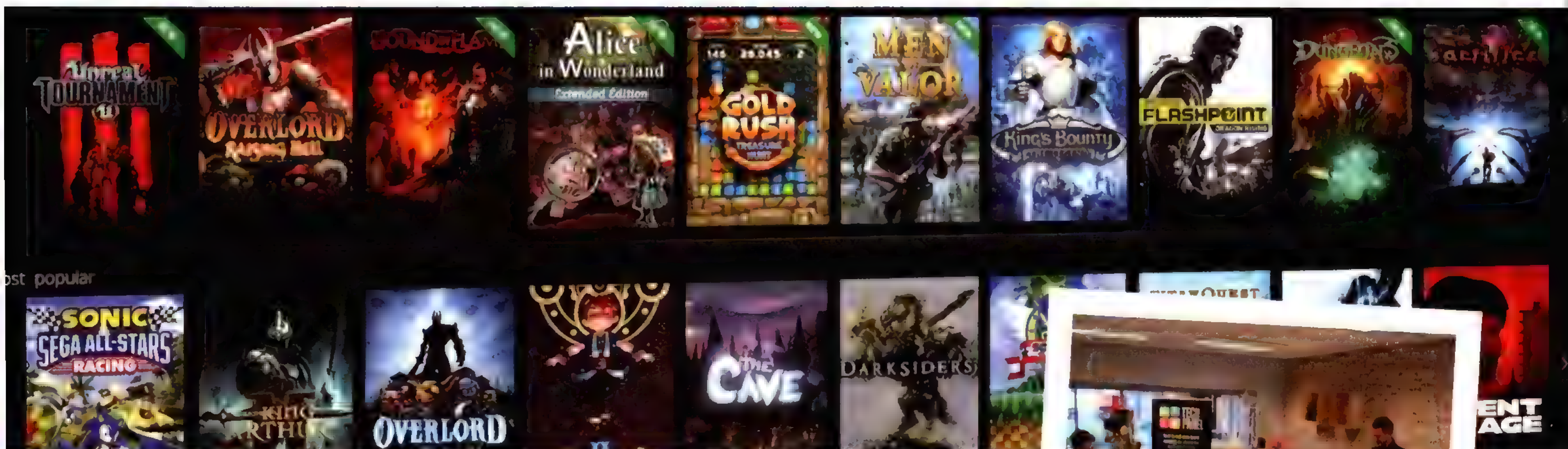
Phil Spencer beweert dat de Xbox Scorpio honderd procent 'high fidelity VR' ondersteuning gaat krijgen.



Nog onduidelijk is of Scorpio met de HTC Vive of de Windows 10 VR gaat werken.

Na films, tv en muziek nu ook games on demand

Soepel spelen met Utomik





Na Netflix voor TV en films en Spotify voor muziek is er nu ook Utomik, een streamingdienst voor games met een slimme download techniek waarmee games snel en gemakkelijk starten. Vijf lezers mochten een maand lang aan de slag met deze "Netflix voor games".

Gamers weten hoe lastig het kan zijn om te beginnen aan een nieuw spel. Niet alleen moet er een keuze gemaakt worden uit tal van games, ook komen er codes, installatiebestanden en allerlei downloads aan te pas die een deel van de gametijd in beslag nemen - om nog maar te zwijgen van mogelijke internetproblemen. Met streamingdienst Utomik lijkt dat een stuk minder ingewikkeld. Marco: "De vernieuwing zit hem voor mij in het opstarten en direct kunnen spelen van de game. Geen gezeur met codes; gewoon aanklikken wat je wilt spelen en gaan. Zelfs bij de multiplayer-games die ik heb gespeeld viel me op dat de netwerkverbinding, de framerate en eigenlijk alles wat bij een game komt kijken stabiel draait. Het is een systeem dat ik maar blijf gebruiken."
Toch kon niet iedere tester probleemloos streamen. Martijn: "Utomik lijkt niet echt het maximale uit mijn lage downloadsnelheid te halen. Er moet ook meer gedownload worden als je een trage verbinding hebt, dus dat werkt dubbelop. Al snel kwam ik uit bij de indie-games, waar de kracht van Utomik lijkt te liggen. De downloadtijd is hierbij kort en soms zelfs helemaal niet aanwezig."

Een groeiend aanbod

Utomik is voor zijn game-aanbod afhankelijk van licenties van uitgevers, en daarom kan niet zomaar elke game worden toegevoegd. Toch heeft de streamingdienst op moment van testen 410 games en zijn er wereldwijd gesprekken gaande met andere uitgevers om de gamebibliotheek verder aan te vullen. Hoewel de beschikbare games niet de nieuwste zijn, vindt Isabeau (24, student) het aanbod niettemin overweldigend: "Zoveel games! Ik wist niet waar ik moest beginnen."
Marco (39): "Het is ook erg knap dat ze de oudere games goed draaiend krijgen op nieuwere gamesystemen. Ik ben nog geen spel tegengekomen dat niet goed wilde starten. Ik zou Utomik zeker aanraden aan gamers die het leuk vinden om regelmatig te gamen maar niet de behoefte hebben aan de allernieuwste games, of aan mensen die snel zijn uitgekeken op een game."
Utomik moet het vooral nog hebben van die oudere games, en het is onduidelijk of de AAA-games die het team ook graag in de collectie wil, beschikbaar komen. Wel worden er maandelijks nieuwe games toegevoegd. Martijn: "Bij elke login is het spannend om te zien wat er is bijgekomen. Het voelt als het uitpakken van een cadeautje, waarbij het mij eigenlijk niet uitmaakt welke games erin zitten." Tamara (45) beaamt dat: "Na mijn werk zet ik gelijk mijn laptop aan om te kijken of er weer nieuwe spellen bij zijn gekomen. Het is bijna verslavend ..."



⊕ **Pluspunten:**

- Schappelijke prijs
- Spelen terwijl je downloadt
- Veel games
- Krijgt maandelijks nieuwe games
- Duidelijke zoekfunctie
- Intuïtieve lay-out
- Snelle hulp bij foutmeldingen

⊖ **Minpunten:**

- Weinig Triple A-titels
- Alleen nog voor Windows beschikbaar
- (Nog) geen mogelijkheid om vrienden toe te voegen

HET TESTPANEL


Isabeau Engelaar (24) **8,0**


Martijn Both (29) **6,0**


Marco Nuijens (39) **7,8**


Tamara Dolle (45) **8,5**


Marco Knulst (30) **8,0**

Bladeren door de bibliotheek

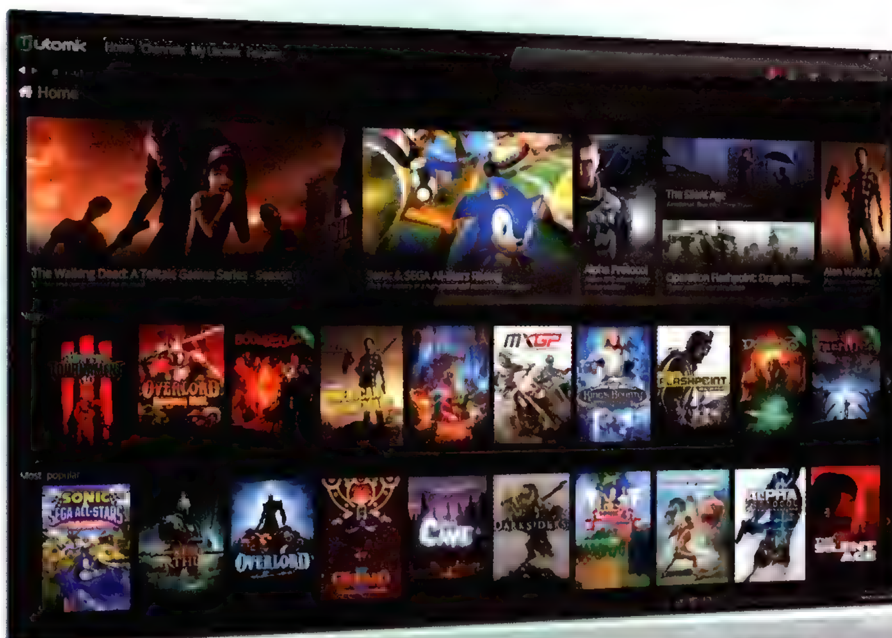
De testers zijn verdeeld over de lay-out en de manier waarop Utomik zijn games indeelt. Hierbij valt op dat mensen met game-ervaring zich makkelijk een weg door de menu's en de verschillende game-categorieën banen, maar dat het voor mensen met weinig ervaring nogal overweldigend is. Isabeau: "Het zou fijn zijn als er wat specifiekere categorieën zijn of dat je voorkeuren kunt invullen zodat er games op basis van jouw wensen worden aangeraden. Verder zag het er heel strak en overzichtelijk uit, werkt de zoekfunctie naar behoren en is het gebruiksvriendelijk."

Tamara zou ook graag specifiekere categorieën zien omdat ze graag een bepaald soort game speelt, maar als het gaat om nieuwe dingen ontdekken is ze positief: "Het programma is intuïtief ingericht en daarom voor mij makkelijk om aan te wennen. Ik vind meer spellen die me leuk lijken om te doen dan ik van tevoren had verwacht."

Abonnementsgamen

Utomik kost op dit moment tijdelijk €5,99 per maand. Als de dienst officieel wordt gelanceerd komt dat bedrag op €9,99 per maand. Marco (39): "Voor de prijs die je betaalt krijg je veel games. Niet alles spreekt mij aan, maar er zijn voldoende games die ik zeker nog wil spelen en daarom zal ik Utomik nog regelmatig starten." Ook de rest van het testpanel is te spreken over de prijs/kwaliteitverhouding van Utomik. Wie de games die Utomik aanbiedt, los wil kopen, is immers (veel) meer geld kwijt.

Marco (30): "Eerst liep ik tegen wat kleine dingen aan, maar toen ik eenmaal aan het systeem was gewend bleef ik het maar gebruiken. Zelfs zo veel dat nieuwere games nu bij mij thuis stof liggen te happen."



RESIDENT EVIL

XBOX ONE | PC | PS4 REVIEW

REVIEWS

7: BIOHAZARD

TRIAL & HORROR

Gechoqueerd door Samuels cijfer voor Resident Evil 6, besloot Wouter het heft in eigen hand te nemen. De man die Resident Evil 5 een stuk of vier keer uitspeelde en Code Veronica maximaal kick-aars vindt, gaat testen hoe vet én hoe Resi Resident Evil 7 is.

Stalen fucking zenuwen heb ik. Echt waar. En niet eens alleen als je het vergelijkt met zenuwen van snot, zoals die van Tjeerd bijvoorbeeld, maar ook gewoon in het algemeen. Dat klinkt als opschepperij, en we zijn hier bij de PU meer van de zelfspot, dus laat ik mezelf een beetje nuanceren: in games en in films heb ik zenuwen van gehard, vijfdubbel gesmeed kata-na-adamantium. Ik shit you not. Games zoals Outlast en Silent Hill 2 speelde ik door zonder te knipperen met m'n ogen. The Blair Witch Project maakte mij de pis niet lauw en soms kijk ik de serie van Hannibal terwijl ik aan het eten ben.
Misschien heeft dit te maken met het feit dat ik de engste boeken van Stephen King al op m'n negende las, of dat ik als tienjarige snotneus Alien zat te kijken. Misschien komt het omdat mijn onderbewustzijn me zulke freaky shit liet zien in m'n dromen dat geen stuk media ziek genoeg is om daar tegenop te kunnen.
Hoe het kan dat mijn zenuwen tijdens het nuttigen van media zo moeilijk te slopen zijn, zal waarschijnlijk pas blijken uit therapie, maar de boodschap is in ieder geval dat het moeilijk is om mij te laten schrikken. Maar in Resident Evil 7... heb ik twee keer een bijna-hartaanval gehad.



Zin in Valentine steak

Eigenlijk ben ik pas écht een fan van Resident Evil geworden toen de serie wat meer z'n survival horror roots ging loslaten en voorzichtig de actie opzocht. Dit begon al in Resident Evil 3: Nemesis, ontwikkelde zich verder in Code Veronica en bereikte in Resident Evil 4 z'n final form. Althans, dat vinden de meesten en daar leg ik me bij neer, hoewel ik de actie in Resident Evil 5 nog net effe wat lekkerder en soepeler vindt, iets dat vooral in de Mercenaries modus uitermate tot z'n recht komt. Jarenlang was dat m'n go-to couch co-op game, maar ik realiseer me dat deze voorkeur puur op persoonlijke eigenaardigheden gebaseerd is en ja, misschien is 4 objectief gezien wel de beste Resi.
Maar dát is dus een actiegame en deel 7 lijkt weer terug te gaan naar de oorspronkelijke survival freakiness van het eerste deel, wat in feite een stap terug in de tijd is. Gaat iedereen daar blij van worden? Neemt Capcom weer dappere risico's die de community gaat splitten?

"Resident Evil 7 heeft heel veel waar Resi-fans even hongerig naar zijn als een geïnfecteerde vreetzak met een sappige Jill Valentine voor z'n neus!"

Ja, dat denk ik wel... Toch heeft Resident Evil 7 veel, heel veel waar Resi fans even hongerig naar zijn als een geïnfecteerde vreetzak met een sappige Jill Valentine voor z'n neus!

Terug naar de roots...

Zeker, Resi 7 begint als een first-person survival horror game die echt genoeg scares heeft om een hele kelder van een natuurhis-

VHS LEEFT

Capcom heeft een interessant narratief vehikel uitgevonden voor Resi 7, want via videobanden gaat de speler regelmatig terug naar het verleden van de Baker-residentie, voornamelijk om dingen te leren waarmee Ethan puzzels kan oplossen. Als je erover nadenkt, is dit best wel mind bending shit en iets dat alleen in games kan: je verplaatst jezelf middels een video in de schoenen van iemand die in het verleden gefaald heeft om bepaalde obstakels te overwinnen, waar jij vervolgens lessen van leert voor de toekomst. Knap bedacht, Capcom!



torisch museum mee te vullen. De hoofdrolspeler komt terecht in een huis waar een totaal psychopathische, The Hills Have Eyes-achtige redneck familie woont die wel of niet zombies/geïnfecteerden zijn, maar in ieder geval genoeg van lotje getikt om je 't leven behoorlijk zuur te maken.

In de familie Baker-residentie van het kwaad kom je niet veel jumpscares tegen, maar wel een handvol zeer effectieve, en de sfeer is extreem ranzig en benauwend eng.

Elk lid van het redneck gezin neemt een eindbaas-achtige rol op zich, waarvan ik twee helaas té irritant trial & error vond om ervan te kunnen genieten (ze bezorgden me zelfs onprettige flashbacks van The Evil Within), maar die stuk voor stuk spannend en soms zelfs origineler zijn dan we ze ooit hebben gezien in deze toch best wel fantastische serie. En ja, natuurlijk zit het huis van de familie Baker vol met deuren die vreemde 'sleutels' nodig hebben waarvoor je de meest uitgebreide, bizarre puzzels moet oplossen. Want ook dat is Resi! Terwijl je jezelf een beetje jumpy door het huis begeeft, ruzie makend met de Bakers, Antique Coins verzamelend en Snake Keys in deuren proppend, merk je dat de game zich langzamerhand steeds verder van een survival horror begint te verwijderen...


Hartstikke mooi, zo'n camera voor doellijntechnologie, maar daarmee kun je nog steeds niet zien of dit een schwalbe is...

...en dan weer weg!

De weerloosheid van hoofdrolspeler Ethan krijgt ongeveer halverwege Resi 7 een keerpunt, wanneer je een shotgun kunt regelen middels een Resi-stijl puzzeltje. En ja, dan weet je dat het aan is. Binnen de kortste keren ben je met machinegeweren hele hordes aan zwarte-braakbeesten (zoals ik ze nu even zo spoilerloos mogelijk noem) aan het neermaaien, terwijl remote bombs en je granaatwerper de beste verdediging vormen tegen dikke kotsers.

Tegen die tijd heeft de horror van Resi 1 plaats gemaakt voor de actie van Resi 4, alleen dan in first-person en wel wat minder soepel en hectisch. Deze ontwikkeling gaat zeer geleidelijk, waar meerdere, extatische 'aaaawwww yisss ik heb een fucking *vul naam van gun in*'-momenten aan vooraf zijn gegaan terwijl je gevoel van macht steeds verder toeneemt. Een fijne progressie waarmee Capcom laat zien dat ze knappe ontwikkelaars zijn die nog steeds erg goed begrijpen waarom er zoveel mensen zijn die van Resident Evil houden.

Na een dikke tien uur met afgrijzen, plezier en opwinding Ethan steeds machtiger te hebben zien worden in een avontuur dat een beetje aanvoelt als een Resident Evil spin-off, leun je tevreden achterover. 'Zo, eens effe kijken wat deze game nog meer te bieden heeft!'


Axe? Heb ik ook in m'n nachtkastje...

Wat moet ik nog met deze disc?

Want ja, Resident Evil 7 is toch een Resident Evil game? En door de jaren heen heeft deze serie steeds meer modi verzameld; van extra campaigns tot aan het fantastische Mercenaries en verschillende online multiplayer modes. Maar Resident Evil 7 heeft alleen een extra mega-moeilijkheidsgraad die je unlockt na het uitspelen (op Normal), eentje waarin je tapes moet verzamelen om te kunnen saven. Maakt dat het de moeite van herspelen waard? Niet echt, want hoe spannend het begin van de game de eerste keer dat je speelt ook is, het zijn geen uren die echt voor herhaling vatbaar zijn. Het duurt best lang voordat je bij de daadwerkelijke actie komt en pas dan heeft Resi 7 een pietsie replay value. Maar ook heel weinig door het ontbreken van bijvoorbeeld upgrades voor je guns of verschillende einden, dingen die je normaal gesproken nog kunnen overhalen door te bijten.

Na elf uur is de Resi 7-koek dus écht helemaal op... tenzij je dertig euri neertelt voor een Season Pass of per DLC je poeplap trekt. Nou maakt het feit dat ik twee keer (!) m'n darmen uit m'n navel heb geschoten van de schrik een hoop goed, maar dit gebeuk is wel pijnlijk.



VR-FEAR

Resident Evil is volledig speelbaar met PlayStation VR en je ziet aan de textures van de game in de gewone first-person mode ook wel dat daar rekening mee is gehouden; die zijn van dichtbij namelijk vaak nogal crappy. De VR-ervaring ziet er daarom echter wel vet uit en is nóg enger (vraag maar aan Tjeerd), maar ik zou er moeite mee hebben elf uur lang in de virtuele realiteit te hangen om Resi 7 uit te spelen. De geoefende VR-speler zal er wat minder moe van worden, denk ik, maar het mikken met je guns door je hoofd te bewegen, is niet iets waar ik gewend aan wilde raken. Voor de 'full immersion' is het echter zeker een aanrader, mocht je wat minder bejaard zijn dan ik!


De meest uitgebreide versie van een Zwitsers zakmes is die met het kaasfondue vorkje.

SCORE 78

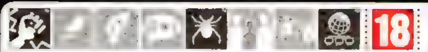
Resident Evil 7 is een geslaagde survival horror game die tijdens z'n redelijk lange, voornamelijk boeiende campaign langzamerhand evolueert in een Resi-stijl actiegame. Erg jammer dat sommige eindbazen een té hoog trial & error gehalte hebben en de game verder GEEN andere content heeft, tenzij je er voor dokt.

WOUTER



Als je effe opzoekt hoe je de tweede eindbaas moet afmaken en/of op Easy speelt, dan kan je er zelfs nog een dikke twee uur afslopen. Magertjes...

11 UREN



BASICS

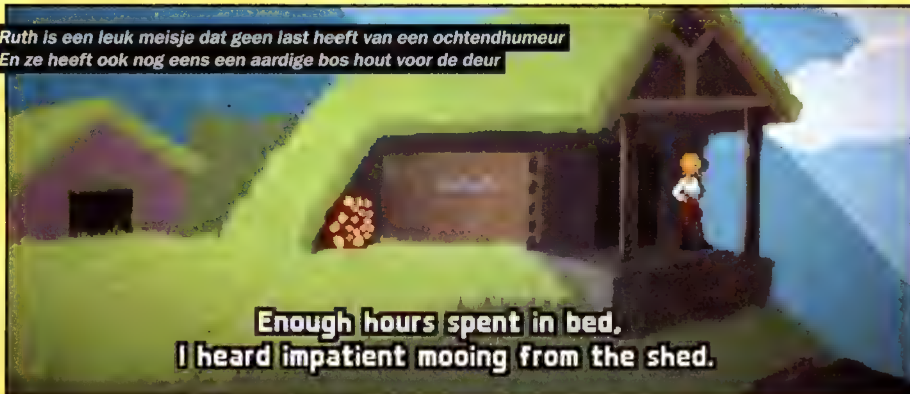
SURVIVAL HORROR
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW

MILKMAID OF THE MILKY WAY

MAF EN MEESLEPEND



Milkmaid of the Milky Way. Oftewel: Het melkmeisje van de Melkweg. Jurjen zag de game in de appstore staan en had de vier euro al afgerekend. De titel sprak hem aan, zullen we maar zeggen.



Ruth is een leuk meisje dat geen last heeft van een ochtendhumeur
En ze heeft ook nog eens een aardige bos hout voor de deur

Wat zou dat inhouden, het melkmeisje van de Melkweg? Een kunstwerk van buitenaardse klasse? Een criminele baronesse die vermoeide ruimtepiloten van melk voorziet? Een intergalactische prostituee? Het blijkt toch wat minder vergezocht dan dat.
Noorwegen, de jaren twintig. Maak kennis met Ruth, een meisje dat na het overlijden van haar ouders een eenzaam bestaan leidt op haar boerderij. De enige liefde en warmte in Ruths leven komt van de koeien die ze houdt. Dus laat ze het natuurlijk niet zomaar gebeuren dat die koeien op een dag worden ontvoerd door een gigantisch ruimteschip.

Age machine

Dat er regelmatig runderen worden opgezogen door onbekende vliegende voorwerpen mag algemeen bekend zijn. Ik woon in Drenthe, dus heb dat regelmatig zien gebeuren. Milkmaid of the Milky Way geeft antwoord op het 'waarom' van deze alien abductions.
Wat blijkt? De aliens hebben ook melkbeesten aan boord, maar die worden oud. En ze hebben een speciale 'age machine' waarmee ze de levensjaren van de koeien kunnen stelen om die aan hun eigen melkbeesten te schenken.
Natuurlijk laat Ruth, eenmaal doorgedrongen in het ruimteschip, dit niet gebeuren. Al wordt zij ook in de 'age machine' gezet, waarna haar levensjaren worden gestolen door de boze koningin die over het ruimteschip heerst.
Heb ik nu te veel over het verhaal verklapt? Nah, dit was nog maar het eerste uur of zo van een game waar je in totaal zo'n vijf uur mee bezig bent. En je moet zelf nog maar zien uit te vogelen hoe je dat allemaal voor elkaar krijgt, in dat eerste uur.

> **"Ik heb absoluut geen spijt van de vier euro die ik voor dit maffe en meeslepende scifi sprookje betaalde."**

Rijmpjes

Milkmaid of the Milky Way is een adventure waar je Ruth doorheen beweegt door op de omgeving te tikken. Dubbeltikken om te rennen. Als je op voorwerpen tikt, kan Ruth er iets over zeggen of het oppakken, waarna het in je itembalk verschijnt. Vanuit die itembalk kun je weer voorwerpen in de omgeving slepen. Bijvoorbeeld een soeplepel naar een citroen die zo hoog in de boom hangt dat Ruth er niet bij kan. Het werkt net als in die ouwe point & click adventures, maar is tegelijk lang niet zo moeilijk of complex. Al kun je natuurlijk altijd een voorwerp of mogelijkheid over het hoofd zien, waarna je een tijdje 'vast' zit. Wat duidelijk niet de bedoeling is van de makers.
Met z'n softe, impressionistisch aandoende pastelpixelstijl, spacy ambient muziek, sprookjesachtige verhaal en op rijm geschreven teksten, streeft Milkmaid vooral naar een plezierige ervaring. Geen tijdsdruk, geen kans te sterven; gewoon even daar zijn, met Ruth. Milde puzzeltjes kraken, glimlachen om de situaties.



De koeien worden opgezogen; wat zullen we nou beleven!
Dikke kans dat die beesten nu alleen nog karnemelk geven

Eenmansproject

Ik had het daarnet over de makers van de game, maar had het eigenlijk over maker moeten hebben. De game is namelijk gemaakt door één persoon: Mattis Folkestad. Naast zijn fulltime baan knutselde deze Noor in de avonduren aan zijn melkmeisje. Artwork, muziek, puzzels, de rijmpjes; alles bedacht en gemaakt door één man. En dat is ook wel te merken.
Zoals wel vaker bij games die door één persoon zijn gemaakt, zijn zowel het overkoepelende idee als de kleine ideetjes in de game tamelijk bizar. Van het soort dat al snel sneuvelt als je het er met anderen over eens moet worden, maar dat hoeft dus lekker niet als je in je eentje werkt. Op diezelfde manier werd ons leven verrijkt met lekker eigenwijze eenmansprojecten als Thomas was Alone, Papers Please, Cave Story, Braid en Undertale.
Nee, Milkmaid heeft niet de kwaliteit of originaliteit om in dat illustere rijtje opgenomen te worden. Uiteindelijk is het toch een beetje uitmelkerij van het oeroude adventure genre, maar de game heeft onmiskenbaar veel charme en biedt aangenaam vloeiend, ontspannend vermaak.
Je begrijpt: ik heb absoluut geen spijt van de vier euro die ik hiervoor betaalde.



Al haar koeien zijn verdwenen, jongens, wat een pech
Nu is niet alleen haar vlees maar ook haar melkweg

SCORE 78

Deze ouderwets fijne, met voelbare liefde gemaakte adventure laat je een paar uurtjes alles en iedereen om je heen vergeten voor een even maf als meeslepend scifi-sprookje. Voor de prijs van vier euro kan ik dat iedereen aanraden.

JURJEN



Perfect voor de zaterdagmiddag of donderdagavond.

5 UREN



BASICS

ADVENTURE
MATTIS FOLKESTAD
1 SPELER
OUT NOW

YAKUZA 0

MAID IN JAPAN

REVIEW PS4

Optellen werkt blijkbaar niet voor SEGA's Oosterse gangsterserie, dus beginnen ze maar weer bij 0. Letterlijk. Yakuza 0 is in het Westen geland en dat betekent knokpartijen, minigames, ellenlange cut scenes, een hapje sushi tussendoor en veel te veel geld uitgeven in de Japanse maiden cafés van de jaren 80.



Na zes delen en een uurtje of 250 doorgebracht te hebben in de Yakuza serie, heb ik nog steeds geen idee aan wie ik deze games nu moet aanraden. Ja, aan mezelf, want de Yakuza titels staan steevast bovenaan mijn eindejaarlijstje. Maar verder is het gokken wat voor type gamer dit nou precies leuk vindt. Ontwikkelaar SEGA heeft het antwoord ook nog niet gevonden, want ondanks enthousiaste recensenten raken ze de games hier in het Westen aan de straatstenen niet kwijt.

Tijd voor een nieuwe tactiek dus: een prequel, spelend in de jaren 80, met ons piepjonge hoofdpersonage Kazuma Kiryu die dit keer geen achttien koffers en een stevige reistas aan verhalende bagage met zich mee hoeft te dragen.

weetje • weetje

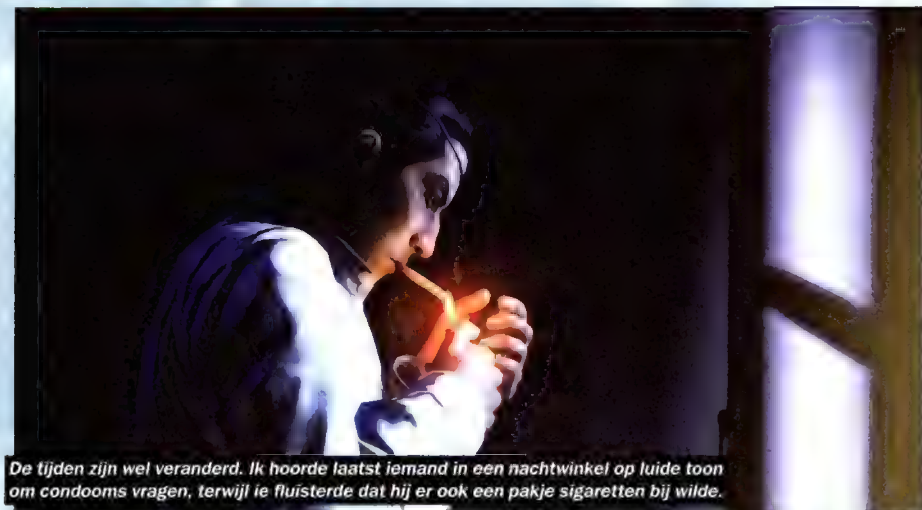
Later dit jaar verschijnt ook Yakuza: Kiwami. Dat is een remaster van de allereerste Yakuza (2005) die ze nu dus van een nieuwe lik verf en een hele rare naam voorzien hebben.

Kamurocho en Sotenbori

Ondanks een verse periode is er in de basis van Yakuza 0 maar weinig veranderd. Dit is nog steeds de game waarin we tientallen uren door de met neon overgoten straten van Kamurocho en Sotenbori rennen. Het gros van die tijd besteden we aan het kijken naar minutenlange cut scenes, of het doorklikken van ellenlange dialogen. Op elke straathoek is een andere minigame te vinden en achter elk eetstokje schuilt een sidequest die een paar minuten vermaak biedt. Vul alle gaten daar tussenin op met knokken, arcadegames of het spelen van belachelijke, uitgebreide managementsimulaties en je hebt een aardig idee van wat Yakuza 0 nou precies behelst. Al heb je waarschijnlijk nog steeds geen idee waarom je hier enthousiast over zou moeten zijn.

Spijkerpoepen

Alle onderdelen los bekeken, is het moeilijk om aan te wijzen wat er precies écht goed is. Vooruit, het knokken is oppervlakkig maar gruwelijk hard. Je ramt een handvol spijkers zo hard in iemands strot dat ie een jaar lang alle regionale spijkerpoepwedstrijden wint, slaat een zware glazen asbak kapot in een oogkas of trapt een autodeur aan gruzelementen op iemand z'n nekwervels. Dit is ongegeneerd beuken zoals het al zes delen lang in z'n werk gaat en dat het nog steeds niet verveelt, zegt heel veel - hoe oppervlakkig het ondanks verschillende vechtstijlen ook is.



De tijden zijn wel veranderd. Ik hoorde laatst iemand in een nachtwinkel op luide toon om condooms vragen, terwijl ie fluisterde dat hij er ook een pakje sigaretten bij wilde.



Nooit slaan als er een hagedisje over je wang loopt...

Ook grafisch is er die rare mix tussen fantastisch en matig. De (gezichts)animaties van zo'n beetje alle personages in de spelwereld zijn ontzettend stijf, maar die spelwereld zelf weet dan weer regelmatig te verrassen met een absurd gevoel voor vlijmscherpe details. Van de opgestapelde berg vuilnis in het steegje, tot een druk versierde gevel of het interieur van een van de tientallen locaties die we amper anders kunnen omschrijven dan filmsets; een mens zou al moe worden bij de gedachte aan de ontwikkelaars die dit daadwerkelijk hebben moeten ontwerpen en programmeren.

0906-090

Zijn het dan toch de minigames of de bijna honderd sidequests die de show stelen? Misschien wel, maar ook hier geldt weer dat tweestrijd overheerst. Of je nu gaat vissen, bowlen, telefoonseksen, darten, poolen, karaoke zingt of lekker een avondje gaat dansen in de discotheek: niet één van deze 'games' is te omschrijven als goed, maar voor je het doorhebt ben je er toch zomaar vrijwillig een paar uurtjes aan kwijt.

Overigens las je dat goed, ja.

Telefoonseks is een minigame in Yakuza 0. De bijna honderd zogeheten side-stories die je daarnaast op straat tegen het lijf loopt, behelzen qua gameplay zelden meer dan een knokpartijtje of het ophalen van een item. Niet interessant? Op papier niet, maar de ontwikkelaar voorziet deze optionele verhaallijntjes steeds weer van unieke personages, rare wendingen of een bizar filtertje waardoor de interesse tóch keer op keer gewekt en beloond wordt. De ene keer infiltreer je een sekte om een op seks beluste opa in elkaar te rammen, een andere keer leid je toeristen af zodat een levend standbeeld effe snel naar de plee kan glippen.
Zie Yakuza 0 wat dat betreft als een Japanse anime. Het heeft een meeslepende, serieuze hoofdverhaallijn, maar daarnaast ook tientallen losse stukjes opvulling waar de creatieve teugels vieren en er ruimte is voor gekke experimenten.

Kracht van verhaal

Daarmee komen we ook meteen bij de kern van het grote vraagstuk. Waarom is Yakuza 0 (en eigenlijk ook alle delen hiervoor) zo ijzersterk? Hoe kan een game zoveel indruk maken, als op bijna elk los onderdeel wel iets aan te merken valt?
Eigenlijk is het helemaal niet zo moeilijk. Het enige wat je daarvoor nodig hebt, is een waanzinnig sterk geschreven verhaallijn vol personages met diepgaande karakters en volwassen motieven, een berg plotwendingen waar de Sixth Sense zich dood van zou schrikken (sorry, Bruce) en dat gesitueerd in een onderwereld waarmee we hier het in het Westen nog niet al duizend keer eerder zijn geconfronteerd. Combineer dat met een zeer overtuigende en goedgevulde spelwereld en gamers die een paar uur durven te investeren, laten vervolgens tot aan het einde niet meer los.
En bekenden van de serie? Zeur gerust over het feit dat je wéér door het inmiddels té bekende Kamurocho moet rennen, maar geloof me, binnen no-time doet de verhaallijn je kritiek verstommen. Iedereen gaat gegrepen worden door de jonge Kazuma Kiryu die in de entertainmenthoofdstad Kamurocho zijn eerste stappen in de Japanse onderwereld zet en al direct leert hoe hard het er daar aan toe kan gaan. Afwisselend stappen ze in de schoenen van de eveneens jonge Majima Goro, een nachtclubeigenaar in het Sodom en Gomorra dat Sotenbori heet, waar hij nog elke dag de prijs betaalt voor een veel te duister verleden.

"Je ramt een handvol spijkers zo hard in iemands strot, dat ie een jaar lang alle regionale spijkerpoepwedstrijden wint."


Een bekend Japans gezegde: 'Laat me de onderkant van je speelgoedauto zien en ik vertel je wie je bent...'

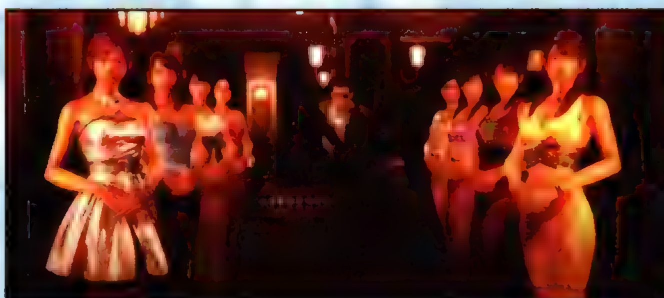
Corleone-San

Ach, ik kan hier nog wel honderd pagina's over het verhaal tikken. Dat is niet eens overdreven, want wie enkel de hoofdverhaallijn van een uur of veertig speelt, zou zomaar eens 25 uur daarvan kwijt kunnen zijn aan het kijken naar tussenfilmpjes. Maar Yakuza 0 is het allemaal waard.
Zoals The Godfather ooit een fascinerend kijkje in de voor normale mensen onbereikbare maffiawereld gaf, zo doet Yakuza dat voor de Japanse onderwereld - met alle flair, gewichtigheid, melodrama en (het blijven Japanners) gekte die je mag verwachten van een volwassen vertelling.
Het is al eens eerder gezegd, maar op de momenten dat het meer film dan spel is, kan Yakuza 0 zich absoluut meten met de grootste misdaadvertellingen uit het volledige medialandschap, maar laat me alleen wel effe weten aan wie ik dat dan precies kan aanraden. Want dezelfde mensen die dat willen ervaren, moeten zich ook hier en daar door een uurtje telefoonseks of het helpen van een levend standbeeld heen worstelen...



PORNOACTRICES

Zonder blikken of blozen wordt bijna de gehele vrouwelijke cast in Yakuza 0 gevuld door Japanse pornoactrices. Kraait verder geen haan naar, want dat schijnt daar dus heel normaal te zijn. En de ontwikkelaar speelt er handig op in met een erotisch bioscoopje waar we in-game echte softpornovideo's van deze dames kunnen bekijken. Het is zo soft dat je zelf geen tissues hoeft klaar te zetten, maar hé, je zult er ook niet blind van worden als je 't bekijkt...



SCORE 84

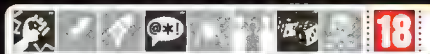
Yakuza 0 moet het net als zijn voorgangers hebben van een onwaarschijnlijk sterk verhaal, in een spelwereld gevuld met gekke Japanse shit.

SIMON



Na veertig uur voornamelijk filmpjes kijken, zit het hoofdverhaal erop, maar natuurlijk wil je over de honderd gaan om echt alles te ervaren.

40 UREN



BASICS

ACTIE
SEGA
1 SPELER
OUT NOW



(ADEM IN...)

KINGDOM HEARTS HD 2.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE

(... EN ADEM UIT)

HD-remasters zijn allang geen vreemde eenden in de bijt meer, maar Square Enix weet met hun heruitgaven vaak wel wat, eh, bijzonders te doen. Zo ook met dit derde Kingdom Hearts pakket.



Kingdom Hearts II kwam hier in 2006 uit, dus fans wachten al meer dan tien jaar op het concluderende Kingdom Hearts III. In de tussentijd heeft Square Enix echter niet stilgezeten; de RPG-grootheid heeft sinds 2006 meer Kingdom Hearts subdelen uitgescheten dan ik gefaalde relaties heb gehad.
En die games hebben, met hun vele hoofdrolspelers en plotlijntjes, het overkoepelende verhaal er niet bepaald simpeler op gemaakt. Extra verwarrend is het feit dat al die games ook nog eens op verschillende platformen zijn uitgebracht; wie elke Kingdom Hearts game wilde spelen, moest niet alleen een PlayStation 2 bezitten, maar ook een Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation Portable, smartphone, PlayStation 3 én PlayStation 4.
Deels om de fans tegemoet te komen (en extra centen te vangen, uiteraard) heeft Square Enix besloten om de belangrijkste van al die games te bundelen in drie HD-compilaties. Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue is hier de derde en laatste van. Eens kijken of Square Enix hun kruit met de vorige twee uitstekende compilaties niet verschoten hebben.

"Disney meets Final Fantasy had nooit zo ondoordringbaar mogen worden."



weetje • weetje

Wat nu Kingdom Hearts 0.2 is, moest eigenlijk het begin vormen van Kingdom Hearts III, wat de parallellen met Metal Gear Solid V: Ground Zeroes en The Phantom Pain nog duidelijker maakt.

KINGDOM HEARTS: DREAM DROP DISTANCE HD

Het gros van de content in deze 'Final Chapter Prologue' bestaat uit Kingdom Hearts: Dream Drop Distance HD, wat een remaster is van de 3DS-game Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance uit 2012. En daarmee leg ik eigenlijk al meteen een beetje de vinger op de zere plek, want hoe vermakelijk die game ook was, het had niet de impact van een 'hoofdgame' als Kingdom Hearts 1 of 2.
Hiermee voelt het gehele pakket meteen aan als een mindere compilatie dan de voorgaande twee HD Remixes voor de PS3. Maar ook als je dat soort vergelijkingen links laat liggen en gewoon kijkt naar de kwaliteit van Dream Drop Distance zelf, dan kan het gevoel van teleurstelling niet volledig onderdrukt worden.



Het grootste euvel is dat ook het Drop-systeem uit de 3DS-versie is overgeheveld, wat een metertje is dat langzaam leegloopt en je uiteindelijk dwingt om te schakelen tussen de twee speelbare personages (Sora en Riku). Dit systeem zit niet altijd in de weg (en het metertje gaat blijkbaar minder snel leeg dan in het origineel) maar vooral tijdens een bossfight is het meer dan irritant als je halverwege opeens met de ander moet spelen. Dit is een van de dingen die je er continu aan herinnert dat deze game eigenlijk bedoeld was om als handheld game in korte sessies te spelen.
Daarentegen speelt deze PS4-update wel echt als een tiet, mede dankzij de constante 60 frames per seconde en de iets meer uitgezoomde camera.
De echte kracht van Dream Drop Distance is dat de game zich weer echt goed op het Disney-aspect van de franchise focust; zo bezoek je de werelden van onder andere Fantasia, De Klokkenluider van de Notre Dame en Tron: Legacy, en is er zelfs een minigame waarbij je als Riku mee moet doen aan de dodelijke Light Cycle race (awesome) en op dat soort momenten weet je weer waarom je de Kingdom Hearts franchise überhaupt speelt.
Dream Drop Distance voelt, vooral qua gameplay, op veel momenten gevaarlijk veel aan als een Kingdom Hearts hoofddeel, en dat maakt deze meer dan dertig uur durende HD-remake zeker de moeite waard. Het is alleen zo jammer dat het visueel niet eens in de búúrt bij komt bij die ándere game in dit pakket.

SCORE:



KINGDOM HEARTS 0.2: BIRTH BY SLEEP - A FRAGMENTARY PASSAGE

Dit is zonder twijfel het tofste onderdeel van 't hele pakket, alleen al vanwege het feit dat het de eerste echt nieuwe Kingdom Hearts consolegame in meer dan tien fucking jaar is. En dat zie je meteen, want in tegenstelling tot bijvoorbeeld die Dream Drop Distance remaster, gebruikt Kingdom Hearts 0.2 de volledige kracht van de PS4. Dankzij de Unreal Engine 4 (wat is dat toch een geweldige staaltje techniek, hè?) heeft de franchise er werkelijk nog nooit zo goed uitgezien.

De haast psychedelische gebieden van de helse doch Disney-achtige onderwereld zijn bezaaid met zwevende rotsblokken en onmogelijke architectuur, die visueel benadrukt worden door de prachtige belichting en weerseffecten zoals mist. En wanneer hoofdrolspeelster Aqua haar magische aanvallen ontketent, zoals projectielen van ijskristallen of vernietigende lichtstralen, dan kun je een glimlach niet onderdrukken, al is het alleen al omdat je weet dat Kingdom Hearts III er ooit minstens net zo indrukwekkend uit zal zien.


Volgens Samuel is dit het voorgerecht. Maar dan wel een met een lekker toetje...

Dat is eigenlijk wat Kingdom Hearts 0.2 is: een voorproefje op Kingdom Hearts III, een voorgerecht om de eetlust mee op te wekken. En op dat gebied is de game meer dan geslaagd: het op Kingdom Hearts II gebaseerde hack & slash vechtsysteem speelt lekkerder weg dan ooit, en die graphics, jongens. Die graphics!

Aan de andere kant vult 0.2, net als veel prachtige voorgerechten, uiteindelijk maar een holle kies; je hebt de 'game' in een halve middag uitgespeeld. Dit is in feite een demo; het Kingdom Hearts equivalent van Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, maar dan zonder de sandbox-achtige herspeelbaarheid. En in tegenstelling tot bij Dream Drop Distance HD, is er bijna geen Disney- of Final Fantasy personage te bekennen. Ook snapte ik geen reet van 't verhaal, maar goed, daarbij moet ik opbiechten dat ik voorloper Birth By Sleep nooit gespeeld heb.

Al met al is Kingdom Hearts 0.2 een prachtige proloog voor wat uiteindelijk Kingdom Hearts III moet worden en daarmee dus het fonkelend hoogtepunt van deze compilatie... maar goed, het blijft een veredelde demo van nog geen drie uur, wat de zestig euro voor het volledige pakket een bittere pil maakt voor de fan die voornamelijk op dít zat te wachten.

SCORE:



KINGDOM HEARTS X BACK COVER

Het derde onderdeel van deze compilatie is een dik uur durende film, bestaande uit onder andere cutscenes van de browser- en smartphone-game Kingdom Hearts X.

Back Cover is dus bedoeld om de hardcore fans meer inzicht te geven in de achtergrond van het overkoepelende Kingdom Hearts verhaal, door zich te focussen op de Foretellers en de Master of Masters en bla bla bla bla bla bla bla. Ik snapte er werkelijk níets van.

Sterker nog, ik vond het zelfs een uitermate saaie ervaring, dat een pijnlijk gebrek had aan de drie dingen die ik associeer met Kingdom Hearts: Disney, Final Fantasy en actie.

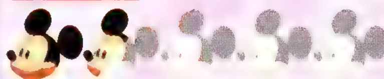

En met z'n vrouw gaat ie dan twee keer in de maand naar paardenclub Zweepje4love.

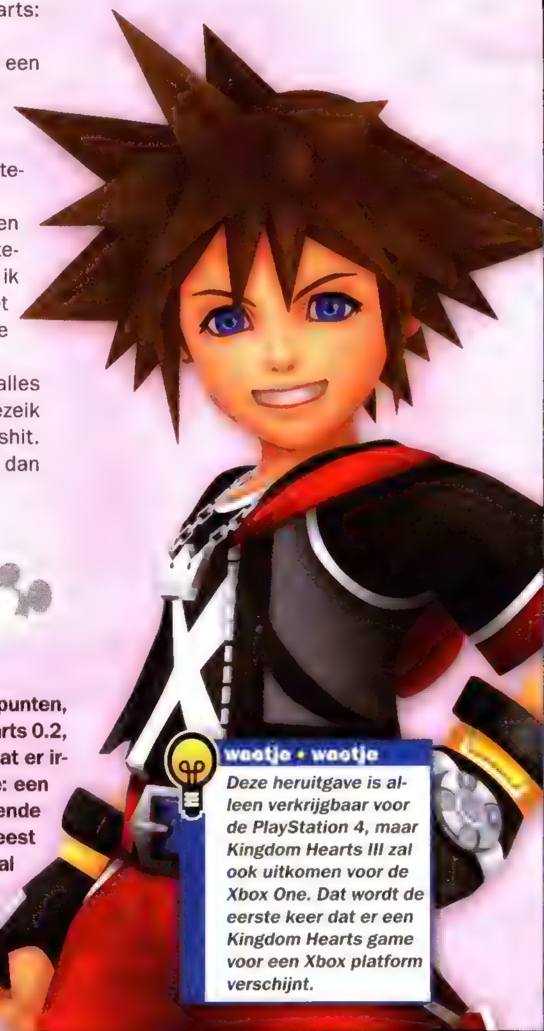
Waar Back Cover op neerkomt, is een groepje gasten met hoodies en dierenmaskers die lopen te lullen over stoer klinkende gebeurtenissen als 'the Keyblade War'; gebeurtenissen die je niet te zien krijgt.

De échte Kingdom Hearts fans zullen dit waarschijnlijk fascinerende materie vinden, maar persoonlijk vond ik het net zo slaapverwekkend als het vergelijkbaar ondoordringbare De Silmarillion, ofzo.

Back Cover is een destillaat van alles wat ik veracht aan de franchise: gezeik en onnodig gecompliceerde bullshit. De animatie was degelijk, dat dan weer wel.

SCORE:





De som van z'n delen

Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue is op zich best een prima pakket met z'n dertig uur durende opgepoetste 3DS-game, prachtige proloog en (voor de leek onbegrijpelijke) bonusfilm.

Het probleem is echter dat het een onsamenhangend, bij elkaar gesmeten setje producten lijkt, wat onder andere geïllustreerd wordt door 't feit dat Back Cover zich helemaal aan het begin van de KH-tijdslijn afspeelt en de rest juist aan het eind.

Tegelijkertijd is deze derde compilatie niet los te zien van de twee eerder verschenen compilaties - Kingdom Hearts HD 1.5 Remix en 2.5 Remix - die veel essentiëlere content aanboden (dat die twee compilaties ook nog eens op 31 maart heruitgegeven zullen worden voor de PS4, maakt 2.8 Final Chapter Prologue nóg minder begeerlijk).

Deze derde en laatste verzameling bevat een paar zinderende hoogtepunten, waaronder dus heel Kingdom Hearts 0.2, maar het laat ook perfect zien wat er irritant is aan de gehele franchise: een zeer groot deel ervan is verwarrende nonsens, wat alleen door de meest hardcore fans gewaardeerd zal worden. Iets wat letterlijk te omschrijven valt als 'Disney meets Final Fantasy' had nooit zo ondoordringbaar mogen worden.

weetje • weetje

Deze heruitgave is alleen verkrijgbaar voor de PlayStation 4, maar Kingdom Hearts III zal ook uitkomen voor de Xbox One. Dat wordt de eerste keer dat er een Kingdom Hearts game voor een Xbox platform verschijnt.

SCORE 69

Een opgepoetste 3DS-game, een veelbelovende proloog en een vrijwel onbegrijpelijke film is opgeteld een onsamenhangend geheel dat hoogstens bij de hardcore fans in de smaak zal vallen.

SAMUEL



Je kunt alles wat deze compilatie je te bieden heeft binnen 35 uur meegemaakt hebben. Veertig uur als je lekker de tijd neemt.

35 UREN

12

BASICS

HD-HERUITGAVE + PROLOOG + FILM
SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD

YOSHI DOOR DE WOL GEVERFD, MAAR ROL VAN POOCHY ZEER BEKNOT

De 3DS heeft niet bepaald een tekort aan sterke platformers, maar gelukkig is dit een genre dat zo lekker wegspeelt dat je er nooit genoeg van kunt hebben. Komt dat effe mooi uit voor Samuel!



Verrek, een wolvis. Die voeden zich met kwollen.

Het is alweer anderhalf jaar geleden dat ik Yoshi's Woolly World op de Wii U uitspeelde. Ik gaf het toen een dikke acht, want ondanks dat deze platformer niet de uitdaging of verslavingsfactor bevat van de vergelijkbare Wii U-avonturen van Mario of Donkey Kong, bezit het wel een onvervalste schattigheid en de meest knuffelbare graphics die de wereld tot op dat moment ooit zag. Je kunt de stiksels van die wollen figuren zowat aanraken, zo prachtig is die ogenschijnlijk gebreide wereld.

En de gameplay doet er nauwelijks voor onder. Hangen aan breinaalden, vijanden omwikkelen met klosjes garen, stiksels lostrekken om geheimen te ontdekken... álles aan de game is 'woolly' en dat zorgde bij mij destijds voor een constante glimlach.

"Deze game is voor minstens 90% identiek aan die op de Wii U."



In Friesland heb je een plaatsje, daar wonen een soort veganisten die alleen maar wol eten. Dat dorpje heet Wolvega.

Vernuftig

Poochy & Yoshi's Woolly World is in feite exact dezelfde game (met enkele extra's, zie kaders) met precies dezelfde sterke punten.

De game is uiteraard een stuk minder mooi dan z'n grote broer, maar het 3D-effect voegt verrassend veel toe aan de visuele pracht en praal van deze wollen schoenendoos. Maar het mooiste is dat een uit losse levels bestaande 2D-platformer als deze, zich perfect leent voor een handheld; wellicht zelfs beter dan voor op de bank achter je grote tv.

De levels voelen nog steeds iets te lang (inclusief de vele collectibles) maar het op elk moment kunnen dichtklappen van m'n 3DS (om later verder te spelen) maakt zo ontzettend veel goed.

Laat je echter niet misleiden door de aangepaste titel: deze game is voor minstens 90% identiek aan die op de Wii U. Ik had dus graag meer Poochy in m'n Woolly World gezien, hoe twijfelachtig dat ook klinkt.

weetje • weetje

De ultramakkelijke Mellow moeilijkheidsgraad is nu nóg makkelijker geworden; de nieuwe, optionele 'Poochy-Pups' laten je zien waar alle geheimen verstopt zitten.

POOCHY'S WOOLLY WORLD!?

Je zou denken dat Yoshi's trouwe viervoeter Poochy een veel grotere rol in deze kunstige port zou spelen dan dat ie in de Wii U-versie deed, toch? Helaas lijkt de prominente aanwezigheid van zijn naam in de titel voornamelijk te verwijzen naar z'n amiibo, die samen met de game is uitgekomen en waarmee je 'm tijdens het spelen kunt oproepen voor een gratis ritje.

Daarnaast speelt hij ook de hoofdrol in de vermakelijke, nieuwe Poochy Dash modus (waarbij je automatisch door levels heen rent en je zoveel mogelijk juwelen moet zien te verzamelen) maar aangezien deze slechts uit een handjevol levels bestaat, is het woord 'modus' eigenlijk te veel eer.

Gamers die het origineel hebben, hoeven deze 3DS-port in ieder geval niet te halen voor de 'extra gameplay content', want daar zijn Poochy z'n nieuwe streken écht niet substantieel genoeg voor.

CONTENT MET DE NIEUWE CONTENT?

Naast de Poochy Dash mode bevat deze 3DS-versie nog wat andere extra's.

Erg leuk vond ik het Scrapbook Theatre, waar je niet alleen alle vijanden kunt bekijken en op je gemak naar de vrolijke soundtrack kunt luisteren, maar nu ook in totaal zo'n dertig ultraschattige stop-motion filmpjes kunt bekijken over de capriolen van Yoshi en Poochy. Het gebrek aan 3D is een beetje jammer, maar het is een mooi gebaar.

Nog leuker is de optie om je eigen Yoshi-skin te ontwerpen en deze vervolgens te delen via StreetPass, waarmee Nintendo wederom creatieve input beloont.

weetje • weetje

Bezitters van een New 3DS mogen erg blij zijn, want de game draait aanzienlijk beter op dat apparaat. Naast kortere laadtijden loopt de game op de New 3DS in een volle zestig frames per seconde! Duidelijk fijner en vloeiender dan de dertig beeldjes per seconde op de 'oude' 3DS.

SCORE 80

Het is jammer dat de toegevoegde content voornamelijk uit geinige, maar allesbehalve memorabele, gimmicks bestaat; ik had liever nog een extra hoofdstuk voor Yoshi gezien. Maar wie het geweldige Wii U-origineel nog nooit gespeeld heeft, is bijna verplicht deze achterlijk schattige platformer te halen!

SAMUEL

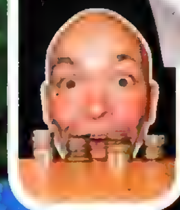


Je kunt binnen zes uur de eindbaas verslagen hebben. Dat aantal mag je verdubbelen als je ook nog eens achter alle collectibles aan wil gaan.

6 UREN

BASICS

PLATFORMGAME
GOOD-FEEL / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW



CLUCKLES' ADVENTURE

GRATIS

In tegenstelling tot eenden, pinguïns, chocobo's en ander gevogelte zijn kippen in de entertainmentwereld nooit lekker uit de verf gekomen. En in games al helemaal niet. Gelukkig is er nu Cluckles' Adventure, kakelt Jurjen.

Prijs € 0,00

Misschien is het nooit zo tot je doorgedrongen, maar er wordt in games toch wel bijzonder wreed met kippen omgesprongen. Neem Street Fighter II, het Chun Li-level. Daar staat een gast in de achtergrond een kip te wurgen. Is zogenaamd grappig. Of neem de vele Zelda games waarin de speler wordt aangemoedigd om kippen te mishandelen.
Het wordt nog erger in shooters als Total Overdose en Chili Con Carnage, waarin het vermoorden van onschuldige kippen wordt beloond met een langere combotijd. Er bestaan zelfs speciale trofeeën voor volstrekt zinloos geweld tegen kippen (Fable II - The Chicken Kicker, Call of Juarez: Bound in Blood - Arkansas Fried Rooster, Call of Duty: Modern Warfare 2 - Colonel Sanderson).
Je vraagt je af, wat hebben die beesten ons misdaan? Gelukkig is er nu Cluckles' Adventure, waarin ik als kip een ware heldenrol mag spelen.

Niets nieuws

Gelukkig werkt de besturing met de in beeld geëtste links-rechts-pijltjes en A- en B-knop accuraat, zodat ik alleen mezelf iets kan verwijten als ik weer eens iets te haastig tegen een puntige wand of vijand hops.
B = springen, dan kan twee keer achter elkaar. Een beetje als het fladderen wat kippen kunnen.
A = een uithaal met het zwaard dat mijn kip standaard draagt. Een beetje als... nou ja. Een zwaard-aanval. Maar dan met een kip.
Hopsend van platform naar platform is het steeds de bedoeling de uitgang van een level te bereiken. Houten pijltjes wijzen de weg. Tot zover niets nieuws onder de zon.
Naast de uitdaging om in elk level de uitgang te bereiken, is er ook nog de uitdaging om in elk level alle kuikentjes te vinden. Tot zover nog steeds niets nieuws onder de zon. Eerlijk gezegd biedt Cluckles' Adventures helemaal niets nieuws onder de zon, maar het is een leuke, verslavende game, en dat komt vooral doordat de game zo fucking moeilijk is.



Ik vraag me altijd af: zo'n veertje dat je in een doos eieren vaak tegenkomt... stoppen ze die er expres in om het 'diervriendelijk' te laten lijken, of komt je erin omdat sommige kippen hun kont niet goed afvegen?

> "Een leuke, verslavende game, en dat komt vooral doordat de game zo fucking moeilijk is."

IK DURF NIET TE SPRINGEN. IK KRIJG NOG STEEDS KIPPENVEL ALS IK TERUGDENK AAN DIE KEER DAT M'N EISPRONG.

Fucking moeilijk dus

Cluckles' Adventure is fucking moeilijk op twee manieren. Om te beginnen moet je bijzonder behendig zijn om de sprongetjes goed te kunnen maken. Er zijn geen hartjesmeters of zo, en je vindt slechts zeer zelden een pantser waarmee je tegen een treffer wordt beschermd. Dus na één verkeerde inschatting ben je meestal wel dood, en sta je weer bij het begin van het level.
Gelukkig gebeurt dit wel meteen, dat houdt het draaglijk.
De tweede manier waarop Cluckles' Adventure fucking moeilijk is, is doordat de kuikentjes die je moet vinden erg goed verstopt zijn. Vaak zelfs in geheime kamers die je alleen vindt doordat je probeert ergens door een muur te lopen, springen of zakken. Hoe je dat soort plekken vindt? Door de vreemdste, moeilijkst bereikbare plekken in levels te besnuffelen. Of door te letten op de vlindertjes die maker Luke Henning heeft toegevoegd om het toch nog iets makkelijker te maken.

Beter je best doen

Die Henning is duidelijk, net als ik, een liefhebber van de goeie ouwe pixelgames, inclusief de lekkere muziekjes en hoge moeilijkheidsgraad die daarbij horen. Reken jij jezelf ook tot die liefhebbers, dan zul je jezelf zeker een plezier doen met deze gratis game.
Natuurlijk is niets helemaal gratis; de prijs die je voor dit old skool speelplezier betaalt, is dat er na de tiende of twintigste (of zoiets) misser een reclame in beeld verschijnt. Dus zie dat maar als een aansporing beter je best te doen. Of betaal twee euro om de ads helemaal te verwijderen. Een bescheiden prijs voor de dikke honderd levels, waarin je nu eindelijk eens een kloeke kip kunt spelen!

SCORE 78

Behalve dat de game je een kloeke kip laat zijn, is Cluckles' Adventure niet bijster origineel, maar dat hoeft ook niet altijd. Het is gewoon een fijne, uitdagende, verslavende platformgame. En gratis.

JURJEN



Het duurt wel effe voordat je alle 108 levels hebt voltooid. En dan moet je ook nog alle kuikentjes vinden.

16 UREN



BASICS
PUZZELPLATFORMER
MOBILE
LUKE HENNING
1 SPELER
OUT NOW



ESPORTS UPDATE

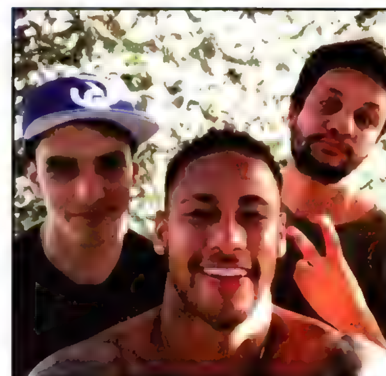


Deze maand is de Eredivisie voor FIFA begonnen waarin eSporters van alle Nederlandse clubs het tegen elkaar opnemen. Daarnaast is onze Counter-Strike vedette ChrisJ voor het eerst in jaren gepasseerd bij zijn team Mousesports en zijn er Overwatch spelers gebanned wegens vieze spelletjes met fans.

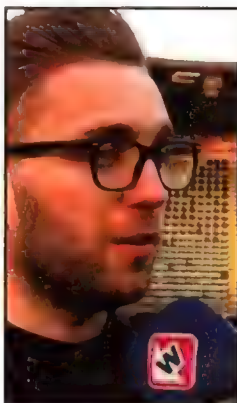
• De inkt van de vorige PU was nog maar amper droog of de **E-Divisie** werd aangekondigd; **de Eredivisie, maar dan met FIFA**. Elke club heeft een FIFA-speler aangetrokken die het in de tweede competitiehelft tegen elkaar opnemen. De speler **spelen met FUT-teams**, waardoor ze wel met hun eigen club en shirts kunnen spelen, maar zelf de voetballers kunnen kiezen. Kunnen we **Suaréz** weer **bij Ajax** en **Robben bij PSV** zien. Sappig!



• **FC Barcelona speler Neymar** is een verwoed **Counter-Strike speler**! De Braziliaanse superster dropte deze maand een **foto met het CS team SK Gaming** en zelf zou Neymar soms wel veertig uur per week CS'en.



• Rondom de start van de competitie waren er meer sappige dingen. Zo kwam Ajax erachter dat **Koen Weijlandt niet helemaal op competitief niveau zat** en contracteerde men tevens Nederlands kampioen **Dani Hagebeuk**. Terwijl **Andries Smit** (zie screen) de aanwinst **van ADO Den Haag na een paar dagen weer op straat stond**. Hij werd namelijk bedreigd door supporters, omdat ie **eigenlijk fan van Ajax** is. Da's dan weer sad.



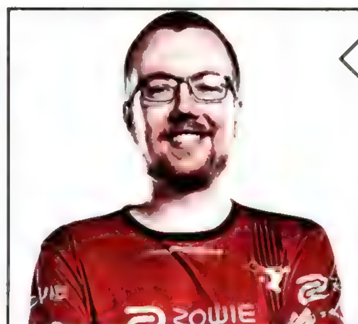


• Een stelletje boeven zijn het, die **Koreaanse Overwatch-spelers**. Geum 'dean' Dong-geun en Lee 'Leetaejun' Taejun zijn door hun team Lunatic-Hai **drie maanden** geschorst, omdat ze aan het **rommelen** waren **met hun vrouwelijke fans** en daarvan **foto's op social media** plaatsten. Aangezien relaties met meerdere partners taboe is in Korea en het bovendien best kut was van die gasten, zijn ze dus geschorst en hebben het team en de spelers hun excuses aangeboden.

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

7 februari - 18 mei - ESL Pro League: Kwalificatie Pro League Invitational
15-19 februari - Dreamhack Masters Las Vegas $ 450.000
1-5 maart - Intel Extreme Masters World Championship $ 250.000
De zestien beste teams uit Europa en Noord-Amerika liggen half februari in hun vrije tijd met hun ballen op de roulettetafel in Vegas. Astralis en Virtus.Pro zijn de finalisten van de Eleague Major en behoren samen met SK Gaming tot de grootste kanshebbers. Hopelijk is ChrisJ dan weer van de partij bij zijn team Mousesports.



"Naar huis vliegen met een extra slecht gevoel, maar ik weet zeker dat het straks weer beter gaat".

twitter @chrisJcsgo

Counter Strike speler ChrisJ strandde met zijn team Mousesports al in de groepsfase van de Eleague en werd daardoor naast het team gezet. Een grote teleurstelling voor onze Nederlandse CS GO pro

LEAGUE OF LEGENDS

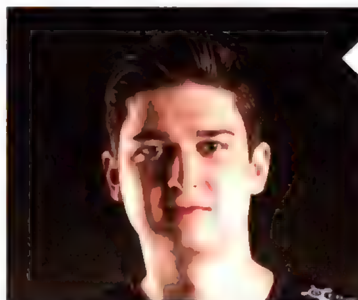
19 januari - 2 april - LCS Europe $ 100.000
22-26 februari - Intel Extreme Masters World Championship $ 125.000
De Nederlanders doen het best goed in de LCS: Febiven, die bij H2K speelt, staat bovenaan in zijn poule en ook coach Youngbuck bij G2 staat bovenaan. Febiven heeft zich daarnaast eveneens gekwalificeerd voor de Intel Extreme Masters.

STARCRAFT 2

27 feb - 5 maart - Intel Extreme Masters World Championship $ 250.000

FIFA 17

9 februari - 14 mei - E-Divisie
De winnaar van de E-Divisie krijgt niet alleen de schaal, maar kwalificeert zich ook voor de Ultimate Team Championship Series, waar weer een plek voor de wereldkampioenschappen te verdienen is. Misschien kan Ajax, net als in 1995, dan eindelijk die Wereldbeker weer pakken.



"Mijn team is fantastisch, hopelijk vinden jullie dat ook!"

twitter @FebivenLoL

Na een desastreus 2016 lijkt Febiven weer helemaal terug. Het voormalig toptalent heeft er een paar speelrondes opzitten in de Europese LCS en lijkt zich helemaal thuis te voelen bij H2k en het plezier in League of Legends weer teruggevonden te hebben

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Waarom heeft Wouter stalen zenuwen?**
- A) Hij zat als tienjarige snotneus al de film Alien te kijken
- B) Hij speelde als negenjarige Carmageddon
- C) Hij is sinds z'n twaalfde lid van de VCG (Veendam Crip Gang)

2 **Waar heeft Jurjen absoluut geen spijt van?**
- A) Dat hij een derdehands Fiat Multipla heeft gekocht
- B) Dat hij vier euro betaalde voor Milkmaid of the Milky Way
- C) Dat hij zich heeft ingeschreven voor het Drents kampioenschap biggenslingeren

3 **Wat is volgens JJ onzin?**
- A) Dat hij de Powerspy is
- B) Dat Ajax vaker de Europacup heeft gewonnen dan PSV
- C) Dat vrouwen geen games kunnen maken

4 **Wat is geen minigame in Yakuza 0?**
- A) Telefoonseks
- B) Zingen
- C) Biggenslingeren

5 **Wat smeert Tjeerd bij z'n ontbijt op z'n brood?**
- A) Pindakaas met sambal
- B) Smeerworst met satésaus
- C) Een dikke laag scifi

6 **Vliegen is volgens Graddus veiliger dan...?**
- A) Het oversteken van een rustig kruispunt in een suffe buitenwijk van Akersloot!
- B) Als travestiet in minirok reizen in een volle Indiase bus
- C) Badr Hari een wedgie geven



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN UITGEBREID DISHONORED 2 GOODIEPAKKET + DE GAME OP EEN PLATFORM NAAR KEUZE

(geef het systeem van je voorkeur aan)

OOK GESPEELD

OMDAT WE OOK IN DE KORTSTE MAAND LANG GAMEN

SIMPELE PLATFORMER VEREIST COMPLEX DENKWERK



Titel: Shift DX
Platform: 3DS
Prijs: € 4,99

Dat je ook games niet louter op hun uiterlijk moet beoordelen, wordt door Shift DX weer eens bewezen. Dit indiespelletje **ziet eruit alsof het een wisselgeldbudget had**, maar het leverde mij wel de meest innovatieve ervaring van deze maand.

Als een soort 2D-Portal weet Shift DX **je hersenen in kronkels te duwen op manieren die je niet voor mogelijk hield**. Om de levels te voltooien, dien je ze namelijk niet alleen meerdere malen te kantelen, maar je moet ook nog eens spelen met ruimte. Zo kun je met één druk op de knop schakelen van de witte naar de zwarte wereld (en andersom), waardoor bijvoorbeeld een zwart dal opeens een heuvel wordt. Wanneer je na een uurtje of twee spelen opeens merkt dat je 'driedimensionaler' naar het leveldesign begint te kijken, dan weet je dat de game je goed gegrepen heeft.
Een heerlijk spelletje dus, dat het thematisch ietwat vergelijkbare VVVVVV perfect aanvult.

OORDEEL:
Verplichte kost voor 3DS bezitters, zelfs als je niet van puzzelen houdt.



TELLTALE'S FEAR THE WALKING DEAD



Titel: The Walking Dead Season 3: A New Frontier - Episodes 1 en 2
Platform: PS4 / Xbox One / PC / Android / iOS
Prijs: € 4,99 per episode



Een semi-wijs man zei ooit: 'Je moet een game beoordelen op wat het is, niet op wat het niet is.' In principe kan ik het bijna niet minder eens zijn met deze filosofie, helemaal als het gaat om een game in een serie, maar in het geval van de Telltale producten kan het wel eens een logische uitspraak zijn.
Lichte spoilers alert
Want in principe is het derde seizoen van Telltale's The Walking Dead **best wel interessant, als je gewoon kijkt naar wat het wél is.** Net zoals de spin-off serie Fear the Walking Dead zich op tv afsplitste van The Walking Dead door zich te focussen op andere personages in een ander tijdsbestek, gaat ook A New Frontier over een Latijns-Amerikaanse familie aan het begin van de zombie-uitbraak. Althans, zo begint het. Daarna springt de game vooruit in de tijd en zijn we een paar jaar later aanbeland dan de periode waar we Clementine achterlieten aan het einde van seizoen 2. Het zal je dan ook niet verbazen dat Jose Garcia, de nieuwe hoofdrolspeler van A New Frontier, z'n voorganger ontmoet. En dan begint er weer een interessante relatie...

A New Frontier heeft daarmee een origineler uitgangspunt dan seizoen 2, hoewel het natuurlijk wel meelift op het idee van Fear the Walking Dead. Maar goed, dat vind ik helemaal geen slecht idee, zelfs wel een slimme manier om in zekere zin verband te houden met het bronmateriaal. Bovendien kan Telltale op deze manier nieuwe spelers aanspreken, aangezien het een soort lichte reboot is. Nieuwe characters, nieuwe kansen, zeg maar.
En nieuwe keuzen natuurlijk, die weer lekker pittig zijn, hoewel de ervaren Telltale-speler zich (onbewust) constant zal afvragen welke er écht toe doen en welke niet. Want ja, we hebben die rakkers inmiddels wel door, toch!?

Als we dan toch gaan kijken wat A New Frontier *niet* is, dan moet ik weer dingen opschrijven die ik al tig keer uit m'n toetsenbord heb laten komen. En ik hou er niet van om mezelf te herhalen, dus laat ik het zo positief mogelijk formuleren: TWD seizoen 3 is technisch namelijk beter dan diens directe voorganger Batman, en loopt (op de Xbox One) misschien wel soepeler dan welke Telltale game ook. Waarschijnlijk omdat deze serie niet meer uitkomt op de vorige generatie consoles, waarvoor joepie.
Samen met een reeks gebeurtenissen waarvoor de beste schrijvers uit de Telltale-kelders getrokken zijn (het is niet voor niets hun best scorende serie), is Telltale **weer enigszins op het goede spoor. Maar ze zijn nog niet van m'n gezeik af!**

SCORE 70

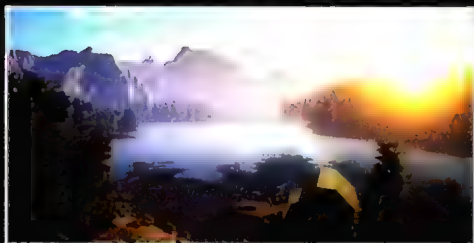
DE SAAISTE VAKANTIE OOIT



Titel: Perfect
Platform: PlayStation VR
Prijs: € 9,99



Last van een winterdip? Dan zijn er twee opties. A) je rent naar het dichtstbijzijnde reisbureau, staart even naar de borsten van de baliemedewerkster en boekt vervolgens voor een paar honderd euro een last-minute naar een zonnig, tropisch oord, of B) je sjeest naar de PlayStation Store, staart even naar de borsten van Lara Croft en schaft vervolgens voor een tientje de VR relax-simulator Perfect aan. Dat laatste klinkt als een prima deal, maar **hoe leuk is zo'n virtuele vakantie nu daadwerkelijk?** Nou, alle drie de omgevingen (bergen, strand, besneeuwd bos) ogen in ieder geval schitterend. Het water kabbelt zachtjes, terwijl de vlinders en libellen door de lucht fladderen. Iets verderop zweeft een luchtballon. Voor even ben ik compleet vergeten dat het maandagochtend 11:18 is en Ed deze tekst eigenlijk gisteren al in z'n mailbox verwachtte. Hmmm, heerlijk.



Waar Perfect echter over struikelt, is het gebrek aan inhoud en interactiviteit. Als je wil, kun je alle statische uitzichtpunten (inderdaad: rondlopen is niet mogelijk) in elk van de drie levels binnen een minuut zien, wat betekent **dat je deze 'game' letterlijk in minder dan tien minuten uitspeelt.** Om een en ander toch een beetje interessant te houden, bevat elke omgeving een muziekradio en dingen om mee te gooien. Maar dat de sneeuwballen super realistisch tegen de rotsblokken uit elkaar spatten, blijft maar effe leuk.
Nee, wil je echt even tot rust komen, neem dan toch die last-minute vakantie maar, of desnoods dat weekendje Center Parcs...

SCORE 42

LUISTEREN NAAR JE EIGEN VERVELING

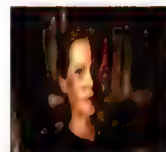




Titel: Sylvio
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 12,99

Het zou een mooie wereld zijn als iedereen met een goed idee een vet product kan maken. Helaas; geld speelt ook een rol en tijd is daarbij eveneens een dingetje, nietwaar?
Het idee achter Sylvio om **met geluid een verse draai aan het horrorgenre te geven** is dan ook leuk, maar de uitwerking is best wel knettersaai. En lelijk.
Daarnaast is de gameplay simpelweg zoeken en luisteren, dus kan ik amper redenen verzinnen om deze rare, maar vreemd onaantrekkelijke game aan te raden.

OORDEEL:



ALSOF THE MATRIX NOG NIET VERWARREND EN KLEURRRIJK GENOEG WAS...



Titel: Fate/EXTELLA: The Umbral Star
Platform: PS4 / PS Vita
Prijs: € 54,99 (Vita: € 44,99)

H[illegible] Zelfs legendarische Nintendo franchises experimenteren ermee: Hyrule Warriors wist de over de top gameplay te verrijken met het Zelda universum, en later dit jaar zullen we op de Nintendo Switch een soortgelijk concept tot uiting zien komen in de vorm van Fire Emblem Warriors.
Hoe dan ook, de groei in populariteit verklaart waar om een ontzettende niche titel als Fate/EXTELLA: The Umbral Star naar het westen is gebracht; een



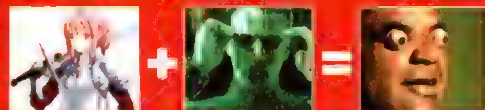


game waarvan ik nota bene vorig jaar nog in mijn Tokyo Game Show special beweerde dat ie nevernooit naar ons kikkerlandje zou komen. Zo ziet u maar weer eens, dames en heren: zelfs ik kan er soms helemaal naast zitten.

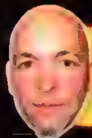
Maar mensen, wat ben ik blij dat ik het fout had, want dit is **met gem[illegible]** Het speelt net als elke andere game in 't genre - waarbij je zieke combo's kunt creëren door de knoppen voor lichte en zware aanvallen met elkaar af te wisselen - maar volledig uniek aan Fate/EXTELLA is de snelheid van dit alles. Je scheurt door de honderden vijanden heen als een ware wervelwind; zelfs de transities van het ene naar het andere gebied zijn razendsnel, alsof je door een kanon wordt gelanceerd. Hierna teruggaan naar bijvoorbeeld Dynasty Warriors voelt als gamen in slow-motion.

Net zo tof is de presentatie: de actie speelt zich, evenals in The Matrix, af in een soort van digitale subrealiteit, en dat zorgt (gecombineerd met de Japanse excentriciteit) voor prachtige, gestoorde beelden. De levels zijn extreem psychedelisch; zo steken gigantische stierenkoppen en half gedigitaliseerde kersenbloesembomen af tegen het sterke blauw, paars en rood van de scifi-achtige ruimten waarin ze rondzweven. [illegible]
Dat bijna de helft van de game bestaat uit verschrikkelijk geschreven, onbegrijpelijke anime-dialogen en verhaallijnen die je continu zult willen wegdrukken (inclusief halfbakken pogingen tot een dating-sim uiteraard, want Japan) weerhoudt Fate/EXTELLA er helaas van om klassiekerstatus te behalen. Maar laat dat jou er asjeblieft niet van weerhouden om de game op te pikken als je wil weten hoe intens Musou kan zijn.

OORDEEL:



DUEL IS GEEN GO



Titel: Pokémon Duel
Prijs: Free-to-play
Platform: Android / iOS

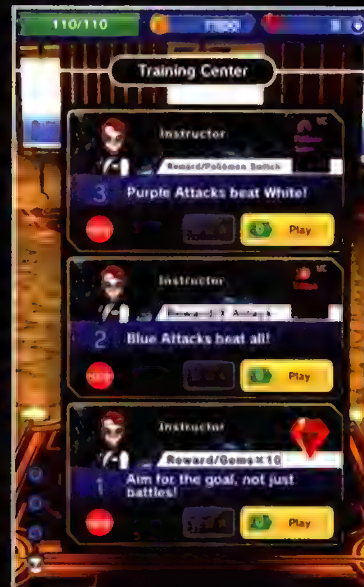
Sinds Pokémon Go in juli 2016 werd gelanceerd heeft dat spelletje al dik 1 miljard opgebracht. De grens van 1 miljard werd nooit eerder zo snel overstegen. Dus ook niet door andere topverdieners als Clash of Clans en Clash Royale. En dit record gaat ook niet gebroken worden door het onlangs nogal stilletjes gelanceerde Pokemon Duel.

Heel apart, die stille lancering van Pokémon Duel. **Vrijwel zonder aankondiging stond de game opeens in de App Store.** Terwijl je bij het vervolg op de best verdienende mobile game ooit toch de nodige bombarie zou verwachten. Maar goed, hij is er. Ik heb 'm gespeeld. En vind 'm best aardig.

Pokémon Duel is een turn-based strategiespel. Je krijgt aan het begin een handjevol Pokémon-poppetjes op ronde voetstukjes (ze lijken een beetje op amiibo). Da's het begin van een verzameling die je uiteraard spelenderwijs kunt uitbreiden.

Het spel houdt in dat jij en je online-tegenstander die poppetjes om beurten op een vrij beperkt speelbord zetten. Dat bord bevat 28 vakjes die met lijnen zijn verbonden. Langs die lijnen mag je je Pokémon verschuiven om het superspeciale vakje aan de overkant van het bord te claimen. Dan heb je namelijk gewonnen.

Onderweg naar dat superspeciale vakje bots je doorgaans met vijandelijke Pokémon. **Die kun je aanvallen, waarna een soort rad van fortuin gaat draaien.** Als dat landt op een aanval die sterker is dan die van de tegenstander, beuk je zijn/haar Pokémon van het bord. Een ingesloten Pokémon wordt altijd 'geslagen'. Deze eenvoudige basis wordt verrijkt met enkele speciale regels, uitzonderingen en honderden mogelijkheden om je Pokémon doeltreffender te maken. Bijvoorbeeld door die schijven voor het rad van fortuin te veranderen. Zodat het rode 'Miss'-gedeelte bijvoorbeeld kleiner wordt. Of het paarse 'speciale aanval'-gedeelte groter.





In de basis is dit een leuk, eenvoudig en elegant strategiespelletje. Helaas zakt die basis een beetje in het moeras door de vele toeters en bellen die eraan zijn gehangen. En uiteraard hangen die samen met de betaalde opties om sterkere Pokemon en moves te kopen. Waardoor de game naar mijn smaak iets te veel naar 'play to win' neigt.



KNAL MARS NAAR Z'N MOEDER!



Titel: Red Faction
Platform: PS4
Prijs: € 14,99

Wie consoles vandaag de dag duur vindt, had eind 2000 geen PlayStation 2. Het ding kostte 1199 gulden en voor je je rekenmachine erbij pakt: da's anderhalve PS4 Pro of twee Nintendo Switches. De maanden na launch zocht ik dus vooral naar redenen om mijn peperdure aankoop te rechtvaardigden.

En toen verscheen Red Faction en was ik verkocht. In deze shooter leid je als mijnwerker op Mars een muiterij tegen de doortrapte Ultor-corporatie *kuch* Total Recall *kuch*, al is dat niet het belangrijkste. Nee, dat is het feit dat je de complete omgeving naar de tyfus kunt knallen! En dan niet alleen een gebouwtje of brug, maar de HELE FOKKING OMGEVING. Erg leuk. **De claustrofobische sfeer en melancholische synthesizermuziek zijn ook best fijn, trouwens.**

Iedereen heeft het altijd over Halo, GoldenEye en Call of Duty als het over baanbrekende shooters gaat, maar nooit over het miskende meesterwerk Red Faction.

Speelde je vijftien jaar geleden dus vooral met je eigen stront of heb je de game om een andere reden gemist? Grijp met deze PS4-remake dan alsnog je kans...

OORDEEL:



GEEN SUPER CASTLEVANIA IV, MAAR 'T KOMT IN DE BUURT





Titel: Castlevania: Dracula X
Platform: New 3DS
Prijs: € 7,99

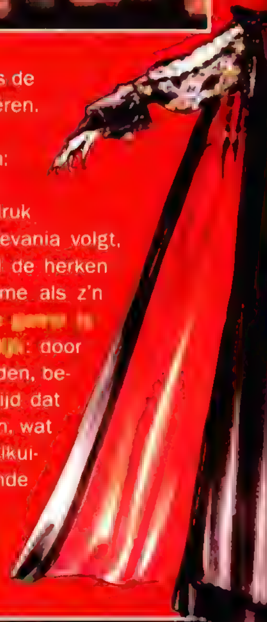
Ah, Castlevania. [illegible]

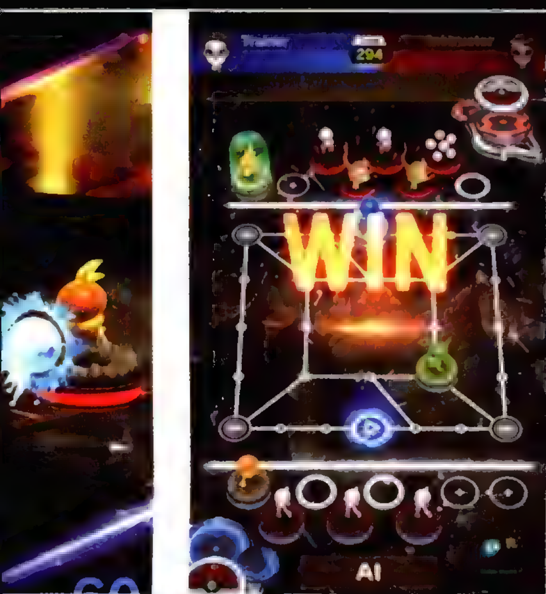
Erg kort door de bocht gezien kun je namelijk alle 2D-Castlevania's in twee categorieën verdelen: de old skool Castlevania's en de Metroidvania's. Daarvan kun je de games in de eerste categorie zien als rechttoe-rechtaan actieplatformers (waarbij je springend en zwepend het einde van de levels moet halen) en de tweede als open-wereld games, waarbij je vrij bent om een groot kasteel op eigen houtje te verkennen.

Castlevania Dracula X is de allerlaatste game in die eerste categorie; vanaf het directe vervolg Castlevania: Symphony of the Night zou de franchise vervolgens de Metroid-structuur kopiëren.

Enfin, dat Castlevania: Dracula X de laatste game is die de blauwdruk van de originele Castlevania volgt, is merkbaar aan zowel de herkenbare opzet van de game als z'n moeilijkheidsgraad. De game is [illegible]: door een vijand geraakt worden, betekent bijvoorbeeld altijd dat je achteruit zult deinzen, wat in de nabijheid van valkuilen voor veel frustrerende sterfgevallen zorgt. Ouderwets gemeen.

De presentatie is daarentegen nooit





Ik had liever twee of drie euro betaald voor een uitgeklede, wat elegantere versie van dit spelletje. Maar ja, **free-to-play blijft uiteraard de snelste weg naar een miljard.** Die Pokémon Duel dus niet gaat halen.

SCORE 70

EVEN GENERIEK ALS VANILLEVLA



Titel: Dead Effect 2
Platform: PS4
Prijs: € 17,99



Wat mij betreft is Dead Effect 2 nu al de game van het jaar... Uhm, in de categorie 'meest generieke videogametitel' dan, hè. Want hoewel het nog net geen niveautje Real Racing, GUN of Dark is, klinkt die shit ongeveer even opwindend als de wekelijkse bingo-avond in bejaardentehuis 'Het Laatste Zuchtje'.

Helaas wordt het na het opstarten van het spel niet veel beter.

Zelden liep ik in een spelwereld rond die zo deprimerend grijs is als het ruimteschip ESS Meridian, waar je al even deprimerende, grijze zombie-soldaten voor hun flikker knalt. Dat je kunt kiezen uit drie verschillende hoofdrolspelers en zaken als je outfit en wapens naar hartenlust kunt customizen is leuk, maar kan niet verhullen **dat dit een bijna beledigend slap aftreksel van Doom/Mass Effect/Dead Space is.**

Kijk, Dead Effect 2 is van origine een mobiele telefoongame, en dat merk je, vooral aan de clunky controls. Alles werkt gewoon net effe wat houteriger en oogt net effe wat lelijker dan een dedicated consoletitel.

Toch, ook al had Dead Effect 2 de looks van de Mona Lisa, dan nog zou het bij nader inzien om een slechte vervalsing gaan...

OORDEEL:





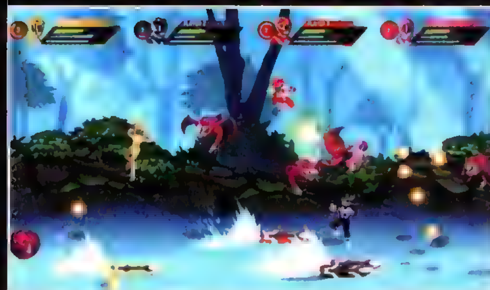
beter geweest: weinig 16-bit games weten visuele effecten, zoals een achtergrond die in de hens staat, mooier en dynamischer weer te geven en ook het design van de vele monsterlijke vijanden is tijdloos prachtig (dat het merendeel van de Metroidvania vervolgen een groot deel van deze sprites heeft hergebruikt, spreekt boekdelen).

Ja, van de twee Castlevania games voor de Super Nintendo werd Super Castlevania IV altijd als de definitieve 2D Castlevania gezien (voornamelijk vanwege z'n technische prestaties) maar Dracula X doet qua gotiek en gameplay-intensiteit nergens onder voor z'n succesvollere broer.

Oh, en saillant detail: subtitel Dracula X verraadt dat we hier te maken hebben met de Amerikaanse versie van de game; in Europa heette deze game namelijk Castlevania: Vampire's Kiss. Daarnaast is de game niet ontworpen als originele SNES-titel: Dracula X is eigenlijk een aangepaste port van de Turbografx-16 game Castlevania: Rondo of Blood. The more you know!

SCORE 70

NIET ZO MIGHTY, WEINIG POWER EN AL HELEMAAL NIET MEGA







Titel: Saban's Mighty Morphin Power Rangers: Mega Battle
Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: € 14,99

Toen ik in groep acht zat was ik, net zoals de meeste jongens in mijn klas, fan van de Power Rangers. Zo 'was' ik altijd de rode, zelfs nadat de coole groene Ranger het team kwam versterken met z'n gouden schoudervullingen en draak-zord.

Enfin, het duurde niet lang voordat ik de franchise ontgroeide, maar ik herinner me die periode ervoor nog erg goed. Ik herinner me hoe metal de theme song van de serie was, **hoe verliefd ik was op de roze Ranger,** en hoe overduidelijk het zelfs voor een kind was dat de Amerikaanse 'tieners' niet dezelfde acteurs waren als de mensen in de daadwerkelijke Power Ranger pakken (die scènes kwamen uit Japan, leerde ik later).

De belangrijkste reden dat ik erg uitkeek naar Mega Battle, was dus omdat de game gebaseerd was op die eerste twee seizoenen van de serie, die ik gevolgd had, én ik nooit nee zeg tegen degelijk uitgevoerde nostalgie. De tweede reden was dat de game een ouderwetse beat'em up zou worden, net als games als Streets of Rage en Final Fight, en ook dat kietelde mijn nostalgie-erectie.

Het eindproduct móést dus wel awesome worden, concludeerde ik oppervlakkig. Nu ik de game daadwerkelijk heb gespeeld, moet ik echter zeggen dat het tegendeel waar is.

En waarom? Nou, omdat Mega Battle ironisch genoeg té ouderwets is. Alle kritiek die het genre vroeger weleens kreeg, zoals dat de actie te snel te eentonig wordt, is ook hier van toepassing, mede door het **gebrek aan verschillende vijanden en interessant leveldesign.**

Daarnaast spelen de zes verschillende Rangers bijna identiek weg en oogt de game als een goedkope Flash-game door z'n platte, simplistisch getekende graphics.

Het ergste van alles? Dat het hoogtepunt van elke aflevering van de serie - vechten in de reusachtige Megazord - gedegradeerd is tot een serie quick time events. Wat de kers op de taart had kunnen worden van een toegankelijk knokspelletje, is dus gereduceerd tot niets meer dan de knop indrukken die groot op het scherm verschijnt. Doodzonde.

Het afgelopen decennium hebben games als Castle Crashers en Scott Pilgrim vs. The World laten zien hoe tof een moderne beat'em up kan zijn, maar Mega Battle zal niet op die manier herinnerd worden.

OORDEEL:



PULARIA

Deze maand zit PUlaria ramvol met een gaming laptop, headset add-ons, twee pro controllers voor de PS4, een 7.1 surround headset én een vlijmscherpe soundbar!

HEWLETT PACKARD

OMEN 15-AX025ND

SPECS
Beeldscherm: 15,6 inch Full HD IPS paneel
CPU: Intel i7-6700HQ
GPU: GeForce GTX 965M
RAM: 8GB DDR4
Opslag: 1x 128GB M.2 SSD en 1x 1TB 7200RPM HDD

HP TOONT MET DE OMEN LAPTOPS AAN DAT HET WEL DEGELIJK MOGELIJK IS OM EEN BETAALBARE GAMING LAPTOP TE COMBINEREN MET EEN STYLISH EN HANDZAAM DESIGN.

Naast een rood logo en een subtiel carbon-achtige print oogt de Omen zeer degelijk en de bouwkwaliteit is ook prima. Het toetsenbord tikt lekker en ziet er stoer uit, vooral als je de rode LED's aanzet. De laptop buigt nauwelijks door als je erop leunt of als je wat overenthousiast aan het tikken of gamen bent. De specs zijn bovendien niet misselijk (zie kader).

Met de Omen laptop is het geen probleem om de nieuwste games met alle settings op high te spelen, al moet je dan wel genoegen nemen met 30 frames per seconde. Als je echt die 60 frames per seconde wil halen, zal je de settings in de meeste gevallen op medium moeten zetten. Dat wil echter niet zeggen dat games er dan niet mooi uitzien, want het IPS-paneel van de laptop heeft niet alleen een goede kijkhoek, maar toont diepzwart, fraaie kleuren en scherp contrast.

Okay, er zijn mooiere IPS-panelen op de markt, maar HP levert met de Omen 15-AX025ND een meer dan prima middenklasse laptop voor een betaalbare prijs!

PRIJS: € 1169,-

NACON & RAZER

REVOLUTION & RAIJU PRO CONTROLLERS

SONY HEEFT MAAR LIEFST AAN TWEE PRO CONTROLLERS HUN OFFICIËLE PLAYSTATION LICENTIE GEGEVEN: DE NACON REVOLUTION EN DE RAZER RAIJU.

Beide controllers zijn bedoeld voor de veeleisende gamers die op hoog niveau spelen en behoefte hebben aan meer customization en stabiliteit in hun PS4-controller.

Zo hebben beide apparaten meer knoppen dan de Dual Shock controller, die je via software allemaal zelf kunt mappen, en ook veel betere sticks om je nog meer precisie te geven in games.

Opvallend aan de Nacon Revolution is dat het praktisch een Xbox One controller is geworden en grote knoppen heeft, terwijl de Razer Raiju dan weer een fijn klikje in de knoppen heeft, een wat traditioneler design en ingebouwde knoppen voor je headset.

Het zijn sowieso allebei hele vette controllers, die je skills naar een hoger niveau kunnen tillen!



PRIJS RAZER RAIJU: € 169,-

PRIJS NACON REVOLUTION: € 109,-

Check de Hardwarehoek op PU.nl voor een uitgebreide bespreking van de Nacon Revolution en de Razor Raiju.

CREATIVE LABS

SOUND BLASTERX KATANA

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

MOEDERBOARDS, VIDEOKAARTEN, WATERKOELING EN ZELFS RAM-GEHEUGEN WORDEN TEGENWOORDIG ALLEMAAL VOORZIEN VAN LED'S, MAAR VOLGENS CREATIVE LABS KAN HET NOG VEEL GEKKER.

Want waarom zou je niet een LED strip onder een soundbar plakken, zodat je het thema van je PC helemaal door kunt trekken naar je bureau!? De Sound BlasterX Katana is met 49 programmeerbare LED's absoluut een opvallende verschijning en is prachtig afgewerkt met brushed aluminium.

De soundbar staat een tikkeltje gekanteld naar je toe gericht onder je monitor om het geluid echt op je af te sturen en dat werkt verrassend goed. Holy shit, wat komt er een muur van geluid uit de Sound BlasterX Katana! De soundbar heeft twee midbass drivers en twee tweeters ingebouwd en in samenwerking met de subwoofer word je compleet weggeblazen.

De LED's moeten je aanspreken (je kunt ze uitzetten) en 300 euro is geen kattenpis, maar de geluidskwaliteit is fantastisch, zowel bij films, muziek als games. Zonder twijfel de hardste hardware van de maand!

PRIJS: € 299,-

Check PU.nl voor meer info over de Sound BlasterX en maak kans om deze vette soundbar te winnen!

TURTLE BEACH

ELITE PRO ADD-ONS

ALS JE REEDS IN HET BEZIT BENT VAN EEN ELITE PRO HEADSET HEEFT TURTLE BEACH TWEE ZEER INTERESSANTE ADD-ONS VOOR JE.

De Elite Pro is al een bovengemiddeld goede headset, maar door de Tactical Audio Controller en de Tournament Noise Cancelling Mic, upgrade je de headset tot het neusje van de zalm.

Met de nieuwe Tournament Mic doe je vooral je medespelers een plezier, want je stem komt kraakhelder over. Zeker als je competitief games speelt in een team is het cruciaal dat je goed kunt communiceren met elkaar en de nieuwe mic klinkt nog een stuk beter dan de originele.

Om je headset te boosten, kan je gebruik maken van de Tactical Audio Controller, waarmee je het apparaat on the fly tot in detail kunt instellen. Het is bijna bizar hoeveel beter alles klinkt met deze controller tussen de headset en je console/PC, zeker omdat je het geluid volledig naar eigen smaak kunt afstellen.

De prijs is belachelijk, maar de combo van een Elite Pro met de Tournament Mic en Audio Controller maakt het een van de beste gaming headsets die je kunt krijgen.



PRIJS TOURNAMENT MIC: € 39,-
PRIJS AUDIO CONTROLLER: € 179,-
EVENTUELE PRIJS PRO ELITE HEADSET: € 199,-

TURTLE BEACH

STEALTH 520

TURTLE BEACH STAAT BEKEND OM ZIJN HOOGWAARDIGE HEADSETS EN DE STEALTH 520 DOET WAT BETREFT GELUIDSKWALITEIT GEEN AFBREUK AAN DIE REPUTATIE.

De Stealth 520 is een draadloze surround sound headset voor de PS3 en PS4. Door de meegeleverde USB-stick lopen er geen kabels meer naar de console, maar desondanks is de headset nog steeds in staat een geloofwaardige DTS X 7.1 surround sound weer te geven, waardoor je in games precies hoort wat er om je heen gebeurt.

Er zijn daarnaast verschillende ingebouwde sound settings en de mic geeft een helder stemgeluid. De batterij gaat zo'n vijftien uur mee en kan je daarna gemakkelijk opladen via USB. Wat geluid en features betreft is de Turtle Beach Stealth 520 dus absoluut een aanrader.

Wat wel een beetje tegenvalt, is het comfort van de headset. De materialen zijn niet bijzonder zacht en de headset drukt niet alleen tegen je oren en je slaap, maar door de te strakke band ook op de bovenkant van je hoofd. Dat wordt wel minder na veelvuldig gebruik, maar het blijft een beetje hinderlijk bij lange gamesessies. Verder is de afwerking net effe te plastic en oogt 't allemaal wat goedkoop; dat verwacht je niet voor die prijs!



PRIJS: € 119,-

PU 280 LIGT 21 MAART IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GAAN WE ZIEN OF BREATH OF THE WILD OP WII U ÉN SWITCH ALLE VERWACHTINGEN WAARMAAKT
- SPEELT TJEERD HORIZON ZERO DAWN HELEMAAL UIT
- MAG WOUTER EINDELIJK WEER EENS MET EEN HALO GAME AAN DE SLAG
- GAAT SAMUEL OP TRIP VOOR PREY 2
- WORDT DE MYSTERIEUZE DR. PUL GEÏNTRODUCEERD
- HOOPT GRADDUS AMERIKA IN TE KOMEN VOOR DE NOG GEHEIME COVERVIEW GAME
- SCHRIJFT JURJEN EEN MEGA SPECIAL OVER DE HISTORIE VAN NINTENDO
- VERTELLEN DE PU-REDACTEUREN OVER HUN MEEST NUTTELOZE TRIPS OOIT

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

VAN SMOEZEN KONING TOT FIFA KONING EN VICE VERSA

Hoewel Tjeerd had gezegd nooit meer afstand te doen van z'n titel 'Ultieme FIFA Koning', streek hij na wekenlang gesmeek van Graddus om een revanche over z'n hart en kwam er toch een nieuwe match. Na een gedegen begin van Tjeerd (zie foto) was het toch Graddus die uiteindelijk de titel binnensleepte en van 'Smoezen Koning' werd gepromoveerd tot FIFA Koning. Voor Tjeerd (te weinig gespeeld, wratjes op de vingertoppen, controller-kramp, hiv-geïnfecteerd enz.) gold echter het omgekeerde.



WINNAARS KEIHARD VOORGETROKKEN

Zoals jullie vermoedelijk weten, bedenkt Ed altijd de vreemde vragen en nog vreemdere antwoorden voor de rubriek Quizt Je Dat, en zorgt hij er ook voor dat de prijzen bij de winnaars terechtkomen.
Normaal gesproken controleert onze eindbaas alleen of de antwoorden goed zijn en pikt ie er dan willekeurig iemand uit, maar toen hij de inzending van de broertjes Jesper en Jarno in de mail tegenkwam, besloot hij voor één keer een inzending voor te trekken. Deze jongens zijn namelijk zo gek van LEGO (ze gaan binnenkort ook op vakantie naar LEGOLAND, vertelden ze) dat deze mannetjes wel in de prijzen móesten vallen.
Ed weet zeker dat iedereen die naar deze foto kijkt, hem zijn voortrekkerij voor één keer zal vergeven...



BEN IK IN BEELD?

In dit nummer probeert Samuel in een fraai geschreven artikel uit te leggen wat we mogen verwachten van Death Stranding, de nieuwe game van Hideo Kojima. Geen idee of je daar iets wijzer van bent geworden, maar dat Kojima de zaken niet alleen mysterieus maar ook serieus aanpakt, blijkt wel uit de manier waarop het hoofdpersonage Norman Reedus hier in beeld wordt gebracht. Je zal maar cameravrees hebben...



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

WOUTER IN GOED GEZELSCHAP



Wouter heeft in z'n leven al heel veel gezien van de wereld, maar Japan staat toch wel bovenaan z'n lijstje van meest geliefde bestemmingen. Hij hoefde dan ook geen seconde na te denken toen Veras (links) hem uitnodigde om samen met wat bekende YouTubers een kleine twee weken Tokyo en omstreken onveilig te maken.
Een ding weten we zeker: Wouter was niet de slimste van het gezelschap, want op de foto links staat tweede van rechts cabaretier én regisseur van #FIRST, Stefano Keizers, en die haalde dit seizoen de finale van de kennisquiz De Slimste Mens. Respect!





'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

SPECIAL SWITCH



DE PUMMUNITY SPREEKT

Wij bieden op PU.nl graag een podium voor onze lezers die ook iets kwijt willen; soms is dat doordacht, vaak worden de reacties er rechtstreeks vanuit de onderbuik opgekotst. Blijf dat vooral doen, dan heeft iedereen wat te lachen.

Fucking Ben Affleck

Ben Affleck besloot om de nieuwe Batman films toch maar niet te gaan regisseren, omdat hij z'n conclusies trok uit de resultaten van de laatste film. We zouden kunnen zeggen dat de man te prijzen is voor dit fraaie staaltje introspectie, maar hij blijkt niet de meest populaire gast op PU.nl. MOET IE OOK MAAR NIET ZO AANTREKKELIJK, SUCCESVOL EN RIJK ZIJN HE!!!!



Rebenga — Reageer

De man lijdt aan een ernstige grootheidswaan. Wilt elke rol regisseren, produceren én zelf de hoofdrol spelen. Koekoek



RoaringMetalhead

Misschien krijg je dat als je knap bent, films mag maken, oscars wint, jennifer lopez hebt mogen batsen en rijk bent... fuck you Ben affleck!

GEEN POSEUR VAN DE MAAND

Na het vertrek van Jan hadden we gehoopt dat anderen het stokje van de Poseur van de Maand zouden gaan overnemen. Tjeerd, Wouter, Samuel en Jurjen deden een dappere poging om in de voetsporen van onze ex-hoofdredacteur te treden, maar als je deze schlemielige poses ziet, zijn we bang dat we deze rubriek nooit meer in PU zullen tegenkomen, zucht...









FRAMEDROP

JORDI PETERS







